264 DICAS
AÇÃO GAMES
EDITORA AZUL
PREÇO CONGELADO! Cr$ 5.400,00
3451 - Ed. 12
ENFIM, A NOVA AVENTURA DO QUARTETO MASCARADO
TARTARUGAS NINJA 3
E MAIS: MSX ■ PC
GAME BOY ■ GAME GEAR
Quack!
É O PATO DONALD NO MEGA, MASTER E GAME GEAR
JOE MONTANA FOOTBALL 2 ■ OUT RUN ■ ROLLING THUNDHER (MEGA) HOME ALONE ■ SUPER OFF-ROAD (SUPER NES)
NESSA EDIÇÃO: MEGA MAN 4 ■ CAPTAIN AMERICA ■ TOM & JERRY (NINTENDO) THE LUCKY DIME CAPER (MASTER)

FIQUE LIGADO

START

I LOVE PIZZA

É isso aí, galera. Depois de uma interminável espera as *Tartarugas Ninja* voltam a lutar na sua telinha. Novamente, as maiores comedoras de pizzas de Nova York enfrentam a fúria do Destruidor, que dominou toda a ilha de Manhattan. Até agora, este é o melhor game para Nintendo lançado em 92.

pág. 24

DONALD, O NOVO ASTRO DO VIDEOGAME

Mickey Mouse que se cuide. Os jogos do *Pato Donald* para Master, Mega e Game Gear estão divertidíssimos e muito bem-feitos. Veja na página ao lado onde encontrar as matérias sobre estes games.

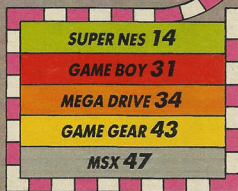
Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO	REGULAR	BOM	ÓTIMO

ESTRATÉGIA

LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS

DICAS

LANÇAMENTOS NACIONAIS

não ir *ao cinema* no escuro.

Entrevistas - críticas - lançamentos em vídeo - making off - bastidores - estréias - bilheterias - novidades de Hollywood

AMIGA Este computador é melhor que o Super NES? Haveria condição de ele também ter jogos como *Final Fight* e *Actraiser*?

DINEY SOARES ETHER
Rio de Janeiro, RJ

O micro Amiga, da Commodore, é baseado na família de microprocessadores Motorola 68000, que abrange chips de 16 e 32 bits. Todos os jogos do Amiga até agora, porém, são feitos para a configuração mais simples do equipamento — que é de 16 bits. Como você deve saber, o processador do Super NES também é de 16 bits. Inclusive o jogo Final Fight, *do* Super NES, *tem uma versão para o Amiga.*

STREET FIGHTER 2 Este jogo vai sair para o Super NES ou Mega Drive? E o *Final Fight*, vai sair no Mega?

FÁBIO AKIRA
S.B. do Campo, SP

Existe alguma possibilidade de este jogo ser lançado no Nintendo 8 bits?

MAXIMINIANO DE PONTES
Campinas, SP

Street Fighter 2 *é um jogo de arcade que, até o meio do ano vai sair também para o* Super NES. *Em nossa seção de Shots da edição 11 demos mais informações sobre o assunto. Não se sabe se o jogo sairá também para o Nintendo 8 bits. Quanto ao* Final Fight, *não soubemos nada sobre a possibilidade de ser lançada uma versão para* Mega Drive.

SUPER NES Quais são as partes de plástico do encaixe que devemos cortar para usar o cartucho do Super Famicom? Não existiria um adaptador?

BRUNO N. CAVALCANTI
S.J. dos Campos, SP

Olhando seu console de cima, abaixe com o dedo a tampa que protege o buraco do encaixe. No mesmo lado em que a tampa fica encostada quando aberta, existem dois toquinhos de plástico, um de cada lado do encaixe para o cartucho. São esses os pedaços que você deve cortar fora, usando um alicate, uma faca quente ou outro instrumento. A operação, se for feita com delicadeza não danifica o console. Quanto ao adaptador, dê uma espiada nas nossas próximas edições.

Afinal, qual é a diferença entre Super Nintendo, Super Famicom e Super NES?

TEL AMIEL
Campinas, SP

Todos esses nomes referem-se ao videogame de 16 bits da Nintendo. No Japão, o aparelho recebeu o nome de Super Famicom. Nos Estados Unidos é Super Nintendo, ou Super NES. Sacou agora?

Desenho do leitor
RODRIGO LOSCHI São Paulo — SP

GAME GEAR Existe algum jogo semelhante ao *Tetris*, do Game Boy, para o portátil da Sega?

GUILHERME ORTIZ
São Paulo, SP

Existe, sim. É o Columns, *game em que o objetivo é formar fileiras e colunas com pedras coloridas.*

NEO GEO Quanto custa um Neo Geo nos Estados Unidos?

FLÁVIO OSMO
Salvador, BA

O preço desse equipamento nos States é de 600 dólares. É um tanto salgado para os padrões americanos. Pagando essa grana, o consumidor leva o console, dois joysticks e um jogo.

ULTRAMAN Tenho o jogo *Ultraman* para Super Nintendo e pude notar que os nomes e a ordem de aparecimento dos monstros é diferente da que saiu na revista. Por quê?

ADRIANO CORRÊA HERMETO
Campo Grande, MS

Quando resolvemos fazer uma matéria sobre esse jogo, só conseguimos arrumar o cartucho do Super Famicom. Normalmente, os jogos japoneses são idênticos aos americanos — com exceção dos letreiros, que são traduzidos. Mas quando pintou o Ultraman *do* Super NES — que é o mesmo que você tem —, veio a surpresa: o jogo era superdiferente. E a gente quebrou a cara.

PC ENGINE Este videogame é de 16 bits? É verdade que existe no mercado um CD ROM para Nintendo?

CLEBER S. DOS REIS
Patos de Minas, MG

O PC Engine é, de fato, um videogame de 16 bits. Agora, que o Nintendo 8 bits já tem um CD ROM... a resposta é não, por enquanto. Recentemente, soubemos que a Camerica (criadora do Game Genie) estaria realmente trabalhando no desenvolvimento de um acessório desse tipo para Nintendo 8 bits, mas ele ainda não chegou ao mercado.

COM DEFEITO No joystick do Phantom System o botão de tiro, em vez de atirar, faz funcionar o Pause. Qual a explicação para isso?

DANILO B.S. PAPALARDO
Anápolis, GO

A explicação é: seu joystick está em curto. Pela sua carta não dá pra saber se ele já veio assim, com esse defeito, ou se o problema apareceu depois. De qualquer maneira, basta procurar uma assistência técnica autorizada da Gradiente em sua cidade.

BATTLETOADS Será que a Nintendo pretende lançar o game *Battletoads 2*? Penso isso porque no final do jogo aparece a frase: "Until the next time" (Até a próxima vez).

ANTÔNIO CLÁUDIO ABSALEM
Goiânia, GO

Está realmente previsto, ainda para este ano, o lançamento de uma versão de Battletoads, *mas é para o* Super Nintendo. *Pensando bem, essa frase deixa um retorno no ar. Quem sabe...*

AÇÃO GAMES
Seção de CARTAS
Av. Nações Unidas, 5777,
3.º andar - São Paulo, SP
05479

O SUPER VIDEO-GAME,

TURBO GAME.
Compacto e funcional, com duplo sistema de encaixe de cartuchos. Alta resolução gráfica com melhor definição de cor e imagem. Sistema colorido PAL-M. Função turbo que faz a ação repetir-se continuamente (tiros, saltos etc).
Funciona em 110/220 V. Acompanha um cartucho e 2 joysticks. Este video-game é super mesmo.

cce

COM SUPER-PODERES,

GAME GENIE.
Potencializador de cartuchos de video-game, compatível com padrão Nintendo (72 pinos). Proporciona mais emoção e diversão. Verdadeiros super-poderes para seus cartuchos, modificando as características dos jogos, como: mais velocidade, mais armas e golpes mais poderosos. E você mesmo seleciona os jogos como quiser. Assuma o comando com esta poderosa arma.

E SUPER-ECONOMIA.

Estes produtos incríveis da CCE você encontra por um precinho super-econômico em qualquer loja Mappin. Pra você detonar os jogos, e não o seu dinheiro.

PÇA. RAMOS • S. BENTO • S. JOÃO • ABC • ITAIM • CENTER NORTE • MORUMBI • WEST PLAZA • CAMPINAS (CENTRO E IGUATEMI)

MIKE TYSON PUNCH OUT (Nintendo)

Estou com dificuldades para derrotar o King Hippo. Vocês não podem me ajudar?

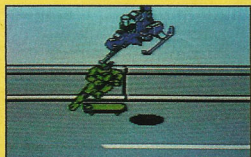
GUSTAVO P. L. DA SILVA
São Paulo, SP

Este adversário deve ser atingido na barriga toda vez que abre a boca. É nessa hora que ele fica vulnerável.

QUACK SHOT (Mega)

Há uma hora em que eu chego numa sala e o teto começa a abaixar. De que forma posso sair dali?

FERNANDO E. PALMEIRA
São José do Rio Preto, SP

Para sair deste lugar, você tem de pisar nas pedras do chão seguindo uma certa ordem. Essa informação está no mapa que você adquiriu um pouco antes no jogo: basta consultá-lo.

TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

Como fazer para derrotar o Destruidor?

PAULO S. S. NUNES
Limeira, SP

Primeiro você tem de descobrir qual deles é o verdadeiro. É aquele que, quando atingido, não deixa cair o chapéu. Voadoras na cabeça são o golpe mais adequado. Agradecemos a observação que você mandou em sua carta, mas queremos esclarecer que o truque só serve em cartuchos piratas — por isso não o colocamos.

SONIC (Mega)

Eu queria saber como escolher fases no Sonic.

ALESSANDRO UYEDA
Maringá, PR

Na tela de apresentação, aperte ↑ , ↓ , ← , →. Você vai ouvir um som característico. Aí, aperte o botão A e Start juntos. Você deve prestar atenção, pois até pegar a manha, o truque pode, às vezes, não dar certo.

Gostaria de saber como faço para destruir o Dr. Robotinik na Final Zone. Já tentei mil maneiras, mas como vencê-lo? E as esmeraldas caóticas? Já peguei todas as seis, mas para que servem?

LENITA GARCIA FRANCISCONE
Campo Grande, MS

Para derrotar o Dr. Robotinik, na última fase, fique no centro. Espere as bolas de eletricidade se deslocarem e fique esperta para pular no pistão que piscar vermelho. Não é fácil. Mas você precisa manter o sangue frio para fechar o jogo. E quando você está com as seis esmeraldas, o final é diferente.

SAINT SWORD (Mega)

O que devo fazer para matar o "Monstro Inseto", do Charpter 3?

RAFAEL AUGUSTO SABA
Mirassol, SP

Para matar o gafanhoto, basta usar a asa e acertá-lo no lóbulo (que parece um ovo) acima da cabeça dele.

LABIRINTO (Master System)

Qual o segredo para chegar até ao final do jogo Labirinto, que está na memória do Master?

CARLOS L. RODRIGUES
Fortaleza, CE

Para entar no Labirinto, aperte ↑ , e os botões 1 e 2 juntos.

PHANTASY STAR (Master System)

Como faço para pegar o doce e a chave da Medusa?

RAPHAEL DE LEMOS SOARES
Santa Rosa, RJ

O doce é um bolo, que Alis deve levar de presente para o Governador Geral de Motávia. O bolo pode ser encontrado na caverna Naula, ao norte de Scion, no planeta Palma. Para chegar lá, contorne a cadeia de montanhas acima de Scion. A loja de doces fica no quarto andar da caverna. Mas vá prevenido. O bolo custa mil mesetas. A chave "C", que abre todas as portas dos labirintos, está nas mãos de um velho que mora na Vila Eppi, que fica ao sul de Scion (Palma).

Quando enfrento os inimigos de cade fase, eles me atingem e eu ganho vida. O que acontece?

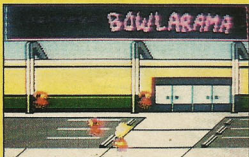
GABRIEL JORGE CHAHINE
São José do Rio Preto, SP

Quando sua energia acaba, você usa um elixir, que restaura toda sua energia. Cada vez que você passa de nível, você ganha um elixir.

BATTLETOADS (Nintendo)

Como fazer para jogar com os dois sapos ao mesmo tempo? Existe, nesse jogo, seleção de fases ou password?

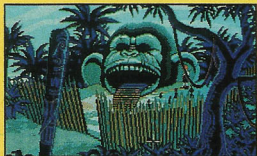
LUIZ CARLOS D'OLERON
Recife, PE

Nos jogos padrão americano, basta plugar o segundo joystick no console e apertar qualquer botão para aparecer o segundo sapo. Infelizmente, não há seleção de fases ou passwords para ajudá-lo.

THE SIMPSONS (Nintendo)

Como eu faço para pintar o chafariz? É possível completar o nível sem pichar a camisa do garoto do cinema? A chave só serve para abrir a porta do asilo?

EDUARDO A. SOUZA
Uberaba, MG

O chafariz deve ser pintado com um jato longo de spray. Para passar

de fase, não importa exatamente o que você pinta, mas sim o cumprimento dos objetivos da fase. No canto inferior direito da tela aparece a palavra Goal (objetivo) e um número embaixo. Conforme você vai pintando os objetos, o número vai caindo até chegar a zero. Quando isso acontecer você já pode ir para o final da fase e encontrar o chefe e lutar com ele. Finalmente, a chave serve para passar do asilo para a casinha na primeira tela e vice-versa.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (PC)

Que conversa eu tenho que passar no velhinho pra ele abrir o cofre? Onde é a Ilha dos Macacos? O que faço na igreja? Como eu pego Shord e Shoveis?

DENIS L. B. COUTINHO
Teresina, PI

Para que o velho mostre o segredo do cofre, pergunte a ele sobre o Sword Master. O ancião vai falar pelos cotovelos, e você precisa conduzir um diálogo de tal forma que o faça sair da sala, deixando o caminho livre pra você agir. Só se pode chegar à Ilha dos Macacos depois de ter comprado o navio e recrutado a tripulação. A igreja é um cenário fundamental na história, pois lá vai se realizar o casamento de LeChuck com a governadora.

Onde posso conseguir um capacete para trabalhar no circo? E o File para pegar o ídolo, como obtê-lo?

GABRIEL E. GUILHERME UEDA
Londrina, PR

O capacete é a panela que está na cozinha do Soum Bar. Para obter o File, dê um repelente de ratos para o Otis que ele lhe dará um bolo. Adivinha o que está dentro do bolo...

DOUBLE DRAGON 3/ SIMPSONS (Nintendo)

Qual é o macete para selecionar fases em *Double Dragon 3*? Para que serve o Sound Test do game *The Simpsons*? No jogo *Juju*, há alguma manha para pular estágios, ganhar vidas extras etc.?

WALTER ANSELMO JR.
Telêmaco Borba, PR

Existe um truque disponível apenas em cartuchos piratas de Double Dragon 3: ↑, *A e B simultaneamente e, em seguida, Start. Com esses comandos durante a tela de apresentação você poderá escolher fases. O* Sound Test do game The Simpsons *serve para você ouvir as músicas e sons que aparecem no jogo. Agora, para o Juju vamos ficar devendo, pois não conhecemos este jogo nem temos livros ou revistas que falem dele.*

SUPER MARIO 1/YO! NOID (Nintendo)

No Mario 1 dá pra pegar um Continue? E no *Yo! Noid*, é possível selecionar fases ou começar o jogo com mais vidas?

REINALDO JOSÉ CARDIAL
São Paulo, SP

Para pegar o Continue no Mario 1 basta apertar juntos os botões A e Start durante a tela do Game Over. Em Yo! Noid, infelizmente, não existem os truques que você pediu.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUZADE (PC)

Para que servem as coisas que são indicadas no manual pra fazer no início do jogo? Como abrir o cofre do castelo onde a gente pega o passe? Por que em meu jogo o diário não está na escrivaninha, se no Especial PC Games está dizendo que o diário está na casa do pai de Indiana?

ERICO LOPES PEREIRA
São Paulo, SP

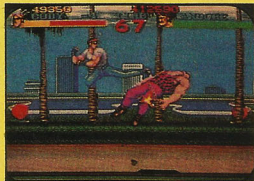
As primeiras coisas indicadas no manual não têm importância na história: foram feitas apenas para você se acostumar a controlar o Indy. Para abrir o cofre, basta entregar a pintura do Santo Graal para o guarda que está em frente à porta. Quanto à localização do diário, você está com toda razão: nós é que trocamos as bolas e informamos a localização errada.

Vocês podem fornecer o mapa das catacumbas? Existe a tela que mostra a saída do dirigível?

ISTVAN BOGNAR JR.
Vargem Gde. Paulista, SP

O mapa ds catacumbas é fornecido ao jogador pelo próprio jogo, bastando você consultar as anotações do diário. A tela a que você se refere existe, mas o caminho mais fácil é pelo biplano, não pelo dirigível. Aceite o nosso conselho.

PRECISA DE SOCORRO?

AÇÃO GAMES
Seção S.O.S GAMES
Av. Nações Unidas,
5777, 3.º andar - São Paulo, SP
05479

FINAL FIGHT (Super NES)

Como fazer para passar pelo último chefe?

OSWALDO R. M. LASCHIARE
São Paulo, SP

A manha para detonar com aquele grandalhão é usar o Cody, que é mais forte, e mandar voadora nele. Outra vantagem desse golpe é que, com ele, o pé do lutador serve como escudo para os "tiros" do inimigo. De resto, é preciso ter muita raça.

SEGA TEM NOVA ARMA CONTRA PIRATARIA

Os consoles de Genesis vendidos atualmente nos Estados Unidos (estes que vêm com o cartucho *Sonic*) são diferentes dos que vinham acompanhados do jogo *Altered Beast*. A diferença é um circuito de proteção inserido na placa principal dos novos consoles. Com esse chip, o Genesis da geração *Sonic* só funciona com cartuchos licenciados pela Sega. Ou seja: não aceita cartuchos piratas. Outra diferença do "Genesis-Sonic" em relação ao "Genesis-Altered Beast" é que o primeiro não aceita o Mega CD japonês. Se você é um fã do Mega e está pensando em trazer o Mega CD do Japão, cuidado: ele poderá não funcionar com o seu console. E tem mais: o Mega CD americano, japonês, europeu e de onde mais for só funcionará com os jogos comercializados em seus respectivos países. É que a Sega pretende codificar os jogos em CD de modo a que eles só funcionem com os consoles da mesma nacionalidade. Na prática, isso quer dizer que os CDs americanos não vão funcionar no Mega CD japonês e vice-versa. Fique esperto.

O Genesis americano não funciona no Mega CD japonês

GENESIS AINDA LIDERA O MERCADO AMERICANO

O Natal de 1991 nos Estados Unidos foi o cenário de mais uma emocionante briga entre as duas arquiinimigas do mundo dos games. É que, pela primeira vez, Sega e Nintendo enfrentaram-se no mercado americano de videogames de 16 bits. E quem está levando a melhor até agora é a Sega, que vendeu 1,6 milhão de Genesis no ano passado. Com isso, o total de Genesis no mercado americano chega a 3,2 milhões de unidades.

A Nintendo, por sua vez, divulga o número de 2,1 milhões de Super NES entregues às lojas entre setembro (quando foi lançado) e dezembro. Os lojistas americanos, porém, sustentam que apenas 1,2 milhão de aparelhos acabaram sendo comprados pelos consumidores.

Mas a Grande N não se dá por vencida. O raciocínio é que, enquanto sua rival levou o ano inteiro para vender 1,6 milhão de Genesis, ela conseguiu comercializar 1,2 milhão de Super NES em apenas quatro meses. E promete: agora em 1992, com um ano inteirinho para trabalhar, sua meta é colocar mais 6 milhões de aparelhos nas mãos dos americanos. As previsões da Sega são menores: ela pretende vender 3,2 milhões de Genesis durante este ano.

Uma coisa é certa: nós, gamemaníacos, é que vamos lucrar com essa competição entre as duas empresas. Podemos esperar muitas outras batalhas ainda, uma mais quente que a outra, e jogos cada vez mais radicais.

GENESIS TERÁ JOGO COM OS SIMPSONS

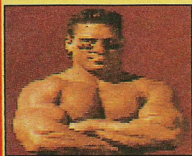
7 importantes empresas que produzem jogos para videogames Nintendo começam, a partir deste ano, a desenvolver games também para o Genesis. São elas: Flying Edge, Gametek, The Software Toolworks, Micro Pose, Absolute Entertainment, Tecmagic e Vic Tokai. Isso significa que os fãs de Genesis/Mega Drive vão curtir de montão os jogos e personagens que até então não estavam disponíveis para seus consoles. Um bom exemplo é a família Simpson, que deve estrear em breve nos cartuchos Sega através da Flying Edge — que pertence à Acclaim. A turma de super-heróis da Marvel Comics, os jogos de boxe com George Foreman e até o Exterminador do Futuro vão pintar para o 16 bits da Sega através da Flying Edge. Outra empresa importante, a Gametek, pretende lançar versões de seus famosos títulos *Jeopardy, Wheel of Fortune* e *American Gladiators*, que fazem muito sucesso nos Estados Unidos. Com estas novas parcerias, formalizadas no começo de janeiro, sobe para 29 o número de empresas autorizadas pela Sega of America a produzir games para Genesis.

SHARP DISTRIBUIRÁ OS PRODUTOS DA NINTENDO

A partir de outubro, os produtos da Nintendo entram pra valer no mercado brasileiro através da Sharp. Fabricante de aparelhos eletrônicos, eletrodomésticos e computadores, a Sharp também já atuou no mercado de videogames — foi em 1983, quando teve uma experiência com o Intellivision, videogame de primeira geração da empresa americana Matel. Ainda não está definido se a Sharp importará os produtos Nintendo ou se passará a montá-los em sua fábrica de brinquedos eletrônicos em instalação em Manaus, a Digiplay.

O anúncio de que a Sharp distribuirá os videogames da Nintendo foi feito em março pelo presidente da C. Itoh, que representa os interesses da Nintendo no Brasil. Shigeki Tsutsui diz que sua meta é comercializar 50 mil unidades do videogame Super Nintendo até o final do ano.

SHOTS

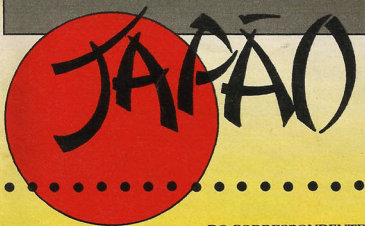
GAMES RECÉM-LANÇADOS NO EUA

Fique ligado para as novidades que acabam de sair nos States. **Para Nintendo**: *Die Hard (Duro de Matar), F-15 Strike Eagle, G I Joe-The Atlantis Factor, Godzilla 2, Mac Kids.* **Super NES**: *Addam's Family, Lemmings, Pit Fighter (!?), Smash TV, Wanderes's from Y's 3.* **Para Genesis**: *Paperboy, Terminator, Test Drive 2, Valis.* **Para Game Gear**: *Berlim Wall, Chase HQ.* **Game Boy**: *Betlejuice, Monopoly, Gradius-Interestellar Assault, Snow Brothers.*

PORTÁTEIS: ADEUS ÀS PILHAS

Um jogo de pilhas zero bala dura oito horas no Game Boy. No Game Gear, quatro horas no máximo. Para aliviar o prejuízo dos gamemaníacos com a compra de cartelas e mais cartelas de pilhas, a Dynacom lançou fontes de alimentação para os dois videogames portáteis. Você liga o aparelho na tomada... e diz adeus às pilhas. O acessório para Game Boy chama-se Game Pack, e o do Game Gear é Gear Pack. Funciona nas voltagens 110/220V e custa, em média, o equivalente a meia dúzia de jogos de pilhas alcalinas.

ONDE ENCONTRAR?
As fontes da Dynacom são vendidas em lojas da Santa Efigênia e nas redes Fotoptica e Cinótica.

A AVENTURA CONTINUA
STAR TREK
JORNADA NAS ESTRELAS
EM QUADRINHOS
1992 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION
SUPERPROMOÇÃO
Veja na edição 5
da revista Star Trek
como ganhar um espetacular
pôster oficial do filme
Jornada nas Estrelas VI
A Terra Desconhecida.
Já nas bancas.
© DC COMICS INC. 1992
PARTICIPE!
A OPORTUNIDADE É ÚNICA!
Abril
Jovem

O QUE ESTÁ ROLANDO NO

DO CORRESPONDENTE
ANGELO ISHI

Ultimamente, aqui no Japão, fala-se muito da última investida da Nintendo. Mas não foi na área de games, não. Foi na de esportes. Acontece que a empresa simplesmente comprou todo um time de baseball dos Estados Unidos — o Seattle Mariners, equipe da cidade onde está a sede da Nintendo of America. A transação foi feita pela mixaria de 100 milhões de dólares, dos quais 60 milhões saíram dos ricos bolsos da Nintendo. A opinião pública americana ficou indignada: "Os japoneses estão comprando um símbolo nacional dos EUA. É como se tivéssemos comprado o sumô deles", disse um noticiário da TV CBS. No Japão, o presidente mundial da Nintendo, Yamauchi, justificava que a filial americana apenas fez um bem à cidade de sua sede, já que o time estava prestes a mudar-se de lá. Agora, durma com um barulho desses.

O papo está bom, mas vamos ao tradicional relato dos games que estão estourando por aqui. Na categoria **Famicom**, o destaque é para *Tecmo Super Ball*, jogo que simula o campeonato de futebol americano da NFL, com equipes e jogadores iguaizinhos aos da realidade. Para dois jogadores. A simulação desse esporte também está no jogo *Sport Talk Joe Montana Football 2*, para **Mega Drive**. O jogo é narrado como se fosse uma transmissão de TV. Para acrescentar ainda mais realismo, até as condições do tempo mudam conforme a cidade em que se realiza o jogo. A moçada do **Super Famicom** está gostando do game *Super Wagyanland*, em que o mocinho Wagyan faz mil peripécias com uma arma de ondas sonoras que paralisa momentaneamente o inimigo. Pra terminar, os fãs do **PC Engine** estão embasbacados com dois jogos da famosa Konami: *Gradius* e *Salamander*. Já conhecidos dos jogadores de Nintendo, esses games ganharam cores, definição e um brilho todo especial para o console da NEC. É isso aí, pessoal. Até a próxima!

Qual é o seu jogo preferido?

TOP TEN **traz o ranking dos dez games prediletos da moçada que acompanha a revista todo mês. Dá uma olhada no ranking de março:**

TOP TEN / MARÇO 92

	NOME DO JOGO	SISTEMA
1	Phantasy Star	Master System
2	Sonic	Mega Drive
3	Battletoads	Nintendo
4	Pit-Fighter	Mega Drive
5	Ninja Gaiden 3	Nintendo
6	Sonic	Master System
7	Streets of Rage	Mega Drive
8	Quack Shot	Mega Drive
9	Simpsons vs. Mutants	Nintendo
10	Castlevania 4	Super Nes

Agora, preencha o cupom abaixo com o nome do jogo, o modelo do seu console e seus dados pessoais. Na hora de mandar o cupom, não esqueça de escrever o nome da seção no envelope. Dica: se você não quiser estragar a revista, mande xerox do cupom.

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

- ☐ MASTER SYSTEM
- ☐ MEGA DRIVE
- ☐ GAME GEAR
- ☐ GAME BOY
- ☐ SUPER NES
- ☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger)

NOME DO JOGO ____________________

Nome

Endereço

Bairro — CEP

Cidade — Est.

Data de Nascimento — DDD — Telefone

S H O T S

HOME ALONE

Depois do Game Boy, é a vez do Super NES ganhar um jogo baseado no filme *Esqueceram de Mim*. Oh, no! Kevin McAllister está novamente sozinho em casa e precisa esconder todos os objetos valiosos de sua família, senão... aqueles ladrõezinhos pés-de-chinelo vão afanar tudo. Procure sacos de dinheiro, jóias, brinquedos e objetos de adorno em todos os móveis e cantos da casa. Na parte de cima da tela, embaixo da figura do cofre, o jogo mostra quantas coisas você tem de encontrar para passar de fase. Mas tenha cuidado: se você encostar num dos bandidos ou escorregar nos obstáculos espalhados pelo chão, perderá uma bolinha do nível de energia (que tem três ao todo). *Home Alone* é um jogo fácil e divertido, embora não aproveite totalmente as potencialidades do Super NES. Vale a pena conhecer.

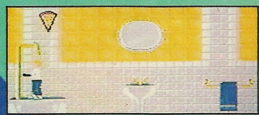
Para revistar os móveis da casa, aperte o Direcional para cima

Você vai encontrar objetos até em lugares totalmente insuspeitos — como as peças do banheiro

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Toda vez que perder uma vida, Kevin aparecerá no vídeo com sua cara de espanto e a famosa frase: Oh, no!

A pistola d'água apenas imobiliza os bandidos por alguns segundos. Já o estilingue pode tirá-los da jogada

Cabem até seis objetos em sua mochila. Quando ela estiver cheia, descarregue-a numa das janelinhas que levam ao porão

Outra forma de livrar-se dos bandidos é atraí-los para armadilhas, como os brinquedos espalhados no chão

Dicas

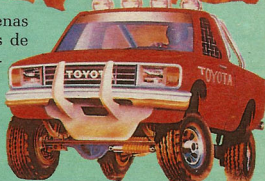
DARIUS TWIN

Você pode passar batidão pelo primeiro estágio, sem correr o risco de ser atingido. Para que isso aconteça, coloque sua nave atrás da palavra SCORE, no topo da tela. A nave deve estar alinhada sobre os três últimos algarismos da pontuação.

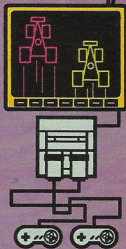
SUPER R-TYPE

Use essa seqüência de comandos durante a tela de apresentação. Com ela, você conseguirá poder máximo para sua nave: ↓, R, →, ↓, →, →, ↓, →, ↓, ↓ e

SUPER OFF ROAD

Nos Estados Unidos, competições de Off-Road acontecem em arenas cobertas de barro e cercadas de arquibancadas, onde a galera delira. Neste jogo, você vai curtir as emoções de um esporte em que vale tudo para chegar na frente: a bandeirada é o que importa. Por isso, pegue atalhos, bata nos concorrentes, seja um verdadeiro animal pilotando sua picape vermelha. Haverá mais três carros na pista: o cinza, que é superturbinado e dirigido por um campeão; o carro azul, que pode ser assumido por um segundo jogador; e o amarelo, que é sempre o lanterna. Aos poucos você vai ganhando uma grana e equipando sua picape.

PRINCIPAIS COMANDOS
→ curva à direita
← curva à esquerda
B aceleração
Y nitro
R curva lenta à direita
L curva lenta à esquerda
← + L curva rápida à esquerda
→ + R curva rápida à direita

Esses são os itens para a equipagem do carro. O mais barato é a nitro, que dá supervelocidade

Em algumas pistas é possível fazer caminhos alternativos. Veja as flechas no chão

LANÇAMENTOS & DICAS

START. Em seguida, pause o game e então pressione R, →, ↓, Y, ↓, →, ↓, ←, →, ↓, → e ↓. Para terminar aperte R, A e Start ao mesmo tempo.

SUPER MARIO WORLD

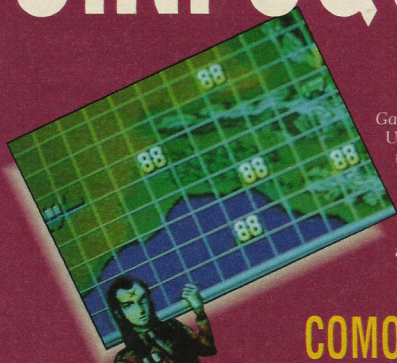
Aí vão mais umas diquinhas campeãs para você achar fases secretas nos mundos Donut Plains e Vanilla Dome. No mês que vem tem mais.

Donut Ghost House — Se você tiver uma capa, saia voando para cima. Você vai encontrar um piso bem no alto. Andando pelo piso em direção à direita, você vai passar sobre o muro no final da fase e, descendo até o chão, encontrará uma portinha. Ao atravessá-la, você encontrará uma fase cheia de presentes e também abrirá uma nova área no mapa do mundo Donuts Plains — chamada Top Secret Area.

Top Secret Area — Nessa tela você encontrará cinco bloquinhos. Bata no do meio e pegue o Yoshi que sai de lá. Saia dessa fase, volte (com o Yoshi) e bata novamente no bloquinho do meio, que lhe dará uma vida. A cada vez que repetir essa operação, ganhará uma vida, podendo acumular até 99 delas.

Vanilla Dome 1 — Junto ao segundo tubo amarelo dessa fase tem uma caixinha. Ao bater nela, nascerá uma trepadeira que leva à chave da Vanilla Secret 1. Se você estiver com o Yoshi poderá alcançá-la com um superpulo. Outra possibilidade é abrir o Red Switch Palace, transformar os bloquinhos transparentes em bloquinhos vermelhos e subir a escadinha que eles formam.

Vanilla Dome 2 — Bem no meio dessa fase aquática há um buraco na fechadura. Voltando para o começo da fase, a partir do buraco, suba no primeiro corredor vertical que encontrar. Alcançando a superfície, pule para a direita e você vai dar de cara com a chave que abre o Red Switch Palace.

O cartucho Super Off-Road foi cedido pela Dimensão Vídeo

U.N. SQUADRON

Game transportado dos arcades para o Super NES, U.N. Squadron (também conhecido como Area 88) é um destes jogos em que você tem de combinar habilidade e estratégia. Ficando ligado nas características das armas, aviões e pilotos, será muito mais fácil traçar seu caminho para a vitória. O objetivo de sua missão é proteger a base aérea Area 88 dos ataques inimigos.

ESCOLHA SEU PILOTO

SHIN KAZAMA
Tem uma incrível facilidade para aumentar o poder de suas armas

MICKEY SCYMON
Sua grande habilidade é no manejo das armas

GREG GATES
Quando atingido ele é o piloto que recupera-se mais rápido

COMO SÃO OS AVIÕES

F200 EFREET
Essa máquina de 1 milhão tem o maior poder de combate de todas, aliado à excelente velocidade

F20 TIGER SHARK
Custa 100 mil, mas não é grande vantagem comprá-lo: sua velocidade é um tiquinho maior que a do Cruzader, e só

F14D TOMCAT
Seu preço de 300 mil vale a pena, pois é o mais veloz de todos e tem um bom poder de combate

YF23 STEALTH RAY
Por 500 mil, você adquire esta máquina imune à misseis teleguiados, de alta velocidade e ótimo poder de fogo

A10A THUNDERBOLT
É o mais lento e menos poderoso de todos. Custa 350 mil paus

F8E CRUZADER
É seu primeiro avião. Tem velocidade e poder de fogo médios

SUPER NES

O ESTRAGO DAS ARMAS

MEGA CRUSH (MC)
É uma arma animal. Causa uma chuva de raios em toda tela, com detonação total

FALCON MISSILE (FM)
Especialidade dos aviões Thunderbolt, seus tiros voam rente ao chão

CLUSTER (CL)
Seus tiros voam em todas as direções, fazendo o maior estrago

PHOENIX MISSILE (PM)
Segue seu alvo pelo calor. Implacável e eficiente

BULLUP (BL)
Dispara cinco mísseis de uma só vez. Tem um raio de ação capaz de limpar a frente do avião

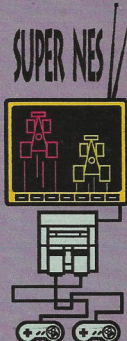
SUPER SHELL (SS)
Especialidade dos aviões Tomcat, é um potente petardo contra inimigos maiores

THUNDER LASER (TL)
Dispara três feixes de raio laser. Tem belo efeito visual, mas pouca eficiência

BOMBS (BO)
Arma disponível em quase todos os aviões. Excelente para atacar alvos terrestres

NAPALM (NP)
Uma só carga desta arma terrível é capaz de danificar seriamente os inimigos terrestres

GUNPOD (GP)
Seus tiros saem inclinados para cima a 45 graus. Indicado para alvos na parte superior da tela

CEILING MISSILE (CM)
Seus tiros saem da parte de cima do avião, a 90 graus, atingindo alvos exatamente acima

AS ARMAS QUE OS AVIÕES CARREGAM

	CL	PM	FM	BL	SS	TL	BO	NP	GP	CM	MG
Cruzader	3	–	–	–	–	–	50	–	–	–	1
Tiger	–	20	20	10	–	–	50	–	–	–	1
Tomcat	10	–	–	–	10	10	–	–	–	–	1
Thunderbolt	–	–	30	–	–	–	50	10	–	–	1
Stealth	–	10	10	–	–	–	–	–	10	50	1
Efreet	10	30	10	20	20	20	50	20	20	50	2

ITENS MAIS IMPORTANTES

Além dos símbolos que recarregam energias, poder de armas e combustível existem três itens muito especiais. Eles não aparecem com muita freqüência, por isso, fique ligado.

Estrela

Vale 50 mil paus

Mech

Pegue-o e todos os inimigos desaparecerão da tela

Unicórnio

Dá ao seu avião um escudo protetor de efeito temporário

SUPERDICA

MONEY MONEY MONEY

Com este truque, você poderá repetir as fases de bônus quantas vezes quiser e juntar um bom dinheiro. Entre na fase e caia matando em cima dos caminhões com o Mega Crush. Do momento em que começa a detonar tudo até a hora de sair da tela, mantenha o botão Y permanentemente apertado. Com esse procedimento, o aparecimento de fases de bônus no mapa principal não acabará nunca.

MISSÃO 1

Front Line Base

Com os 3 mil que você tem no começo do jogo, compre um Mega Cluster e guarde-o para o final. Você vai ter de rebolar para escapar dos canhões e da chuva de tiros, mas existem dois Mech nessa fase pra dar uma força

MISSÃO 2

Ground Carrier

É bom dar uma passeada por este deserto, pois nele você encontra a Estrela e o Mech. Vá de Cluster

Tamanho não é documento

O chefe desta fase é gigantesco, mas você pode ficar num vôo rasteiro, detonando os elevadores de bombas até destruí-los. Aí, parta para o ponto fraco do inimigo, o canhão principal

Este tanque é moleza

Coloque-se numa posição a salvo dos tiros. Atinja o ponto azul que é vulnerável. Com o Cluster, a missão fica mais fácil

MISSÃO 3

O inimigo invisível

De repente surge do nada este Stealth. Jogue quantas bombas puder e use o poderoso Mega Crush para destruí-lo

Enemy Air Force

Equipe-se com Cluster, Bombas e Mega Crush. Com os jatos grandes que aparecem aqui, a melhor estratégia é enfrentá-los pelas costas

SUPER NES

ESTRATÉGIA

MISSÃO 4

Forest Fortress

A esta altura, esperamos que você tenha grana para comprar um Thunderbolt, o melhor avião para esta fase. É que com ele você pode atingir alvos no chão

Vá direto ao ponto

No final desta fase há um grande forte cheio de canhões. Destrua toda a artilharia inimiga e, principalmente, o grande canhão do meio. Se não der pra detoná-lo na primeira, o avião volta e você terá uma nova chance

MISSÃO 5

Wolfpack

Você vai enfrentar um grupo de renegados muito bem equipados. Cuidado, pois ele vêm de trás. É bom usar o Cruzader por causa da arma Cluster

Dose tripla

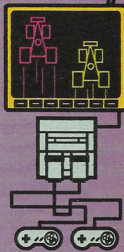
Fique no canto superior esquerdo da tela e jogue um Mega Crush nestes três folgados. Depois é usar a arma que estiver mais à mão

MISSÃO 6

Seavet

Compre um Thunderbolt, todas as armas que tem direito – principalmente bombas – e caia de boca no submarino. Quando ele submerge, fique ligado nas forças aéreas que surgem

Todo cuidado é pouco

Quando o submarino volta à tona, vem atropelando. Jogue bombas e Mega Crush nele. Não destrua seus mísseis, pois os estilhaços podem pegá-lo

MUNIÇÃO

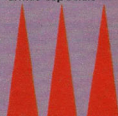
Aumente sua força e encha o tanque com estes itens:

POWER-UP LARANJA — Aumenta a força do seu canhão Vulcan

POWER-UP AZUL — Três vezes mais forte que o laranja

YASHICHI - Enche seu tanque completamente

TANQUE CHEIO - Repõe seu combustível

MÍSSEIS — Aumentam a força de suas armas especiais

MISSÃO 7

Battleship Minks

Compre um Stealth. Invisível ao radar inimigo, ele não atrairá os mísseis teleguiados

Homens ao mar

Para levar este navio ao naufrágio, use mísseis Phoenix. Como eles seguem as fontes de calor, irão direto em cima dos canhões do navio

MISSÃO 8

The Cannyon

Agora, o jogo vai esquentar. Sua salvação é comprar o Efreet, carregá-lo com todas as armas e encarar. Cuidado ao estourar os morrinhos: os estilhaços podem atingir seu precioso avião

Pássaro azul

O ponto fraco deste chefe é a barriga. Fique por baixo dele, soltando mísseis Celling

MISSÃO 9

The Cavern

Continue firme no Efreet e com artilharia pesada. O Phoenix é a arma mais útil, pois não depende do posicionamento para atingir o alvo

Máquina mortífera

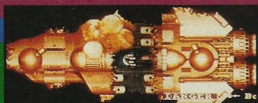
Você vai penar um bocado para vencer esta estranha máquina cujo ponto vulnerável é a bolinha azul. Não se afobe na troca de armas: pause o jogo. Gunpod é uma boa opção para detonar o chefe

MISSÃO 10

The Cavern 2

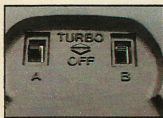
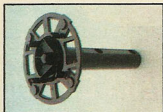
Logo na entrada desta caverna há um corredor estreito. Os inimigos vêm por trás: solte Phoenix neles. Mais à frente há uma chuva de bombas e tiros. Você será um herói se conseguir sobreviver

Depene a galinha

Qualquer semelhança com uma galinha não é mera coincidência. Ela odeia tiros na barriga, epecialmente de Gunpod

O poderoso chefão

Será preciso rodear este monstro várias vezes para destruí-lo. Arrase com tudo o que puder, até aparecer o seu centro nervoso. E aí, meu chapa, é só dar um tiro de misericórdia

VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS.

TURBO JET CONTROL

Turbo programável.
Chaves para programar a função turbo de forma independente nos botões "A" e/ou "B", com capacidade para 10 disparos por segundo.

Eixo de alta resistência.
Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.

Ventosas removíveis.
Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma só mão.

Mantas anti-derrapantes.
Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.

Botões de disparo adicionais "A".
Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.

Saída para fones estéreo.
Função exclusiva para os Consoles **Dynavision 3**, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.

Compatível com Dynavision 2 e 3

Compatível com Nintendo* e Bit System*

Compatível com Phantom*, Hi-Top Game* e VG-9000T*

Procure a cor da faixa da embalagem do Turbo Jet Control de acordo com o seu console.

Por essa seus inimigos não esperavam: um joystick tão completo, preciso e confortável que você joga com uma só mão. Turbo Jet Control. É uma mão para vencer e outra para comemorar.

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

Cabo de ligação eliminado da foto por questões estéticas. **Marcas registradas de terceiros.*

MEGA MAN 4

Já vamos logo avisando que não revelaremos o grande segredo deste jogo. Quando você descobri-lo, no finalzinho do game, talvez morra de raiva. Ou talvez adore, quem sabe. Para quem acompanha a saga de Mega Man, os cenários e inimigos parecerão familiares. O jogo continua com uma dose cavalar de ação, muitos saltos, tiros e perigos. O cachorro Rush também está na história — só que, desta vez, é um pouco mais difícil controlá-lo. Mas a grande novidade é o novo vilão, o Dr. Cossacks, outro cientista maluco que constrói robôs para acabar com a raça de *Mega Man*. O resto da história você até já pode imaginar.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

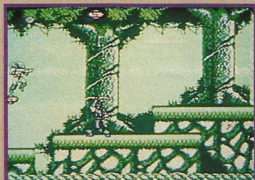
MEGA BUSTER

Mega Man 4 vem equipado com uma nova arma: o Mega Buster. Segure o botão de tiro para soltar uma rajada de energia concentrada

CAPTAIN AMERICA

Os Estados Unidos estão em perigo, e ninguém menos que o legendário herói dos quadrinhos — Capitão América — é chamado para salvar a pátria. As fases, que podem ser cumpridas em qualquer ordem, têm o nome de estados americanos. Nelas, o objetivo do herói é coletar Power-Stones e chaves de cristal — elementos que o ajudarão a romper o escudo de força que oprime os locais. O Capitão América conta ainda com a ajuda de Wasp — uma moça que lhe dá conselhos a toda hora — e o amigo Arqueiro.

ARQUEIRO (Hawkeye)

Ele pode se juntar ao Capitão América em sua missão: salvar o Homem de Ferro e o Visão das garras do Caveira

O escudo do Capitão América pode ser arremessado, transformando-se num poderoso bumerangue...

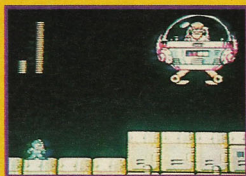
...ou pode ainda virar skate e ajudar o herói a alcançar lugares difíceis

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Os cartuchos Capitão América e Mega Man 4 foram cedidos pela Dimensão Vídeo

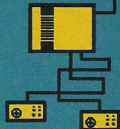
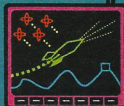
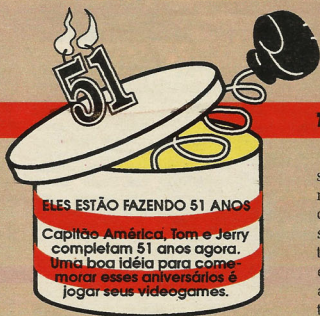
LANÇAMENTOS

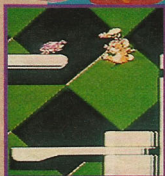
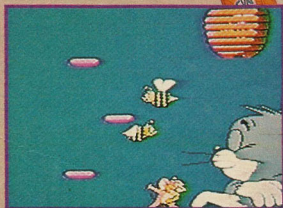
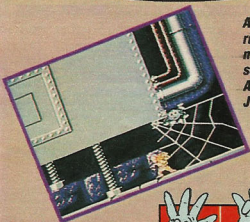
O jogo já começa no maior agito. Não pare de andar debaixo desta chuva, pois ela o empurra para trás

Castelo do Dr. Cossacks. Isso não lhe lembra alguém?

Após a briga com o Dr. Cossacks, Mega Man terá uma grande revelação. O que será?

TOM & JERRY

ELES ESTÃO FAZENDO 51 ANOS

Capitão América, Tom e Jerry completam 51 anos agora. Uma boa idéia para comemorar esses aniversários é jogar seus videogames.

Uma das duplas mais famosas dos desenhos animados está agora fazendo suas artes nos videogames. O gato seqüestrou o indefeso Tuffy, sobrinho de Jerry, e aí a confusão está armada. O ratinho agora tem de procurar em todos os cantos da casa pelo pobre sobrinho. No meio do caminho, os dois se topam e sai o maior arranca-rabo — ora é Tom tentando pegar Jerry, ora é Jerry alugando Tom. A maioria das fases é tipo labirinto, que exige muita atenção.

A primeira fase é no interior de um porão. Tachinhas, bichos diversos e soldadinhos são nocivos. As teias de aranha deixam Jerry meio devagar

Jerry já está de aprontação pra cima de Tom. Cutuque a colméia, mas cuidado com as primeiras abelhas. Só a última picará Tom

Na cozinha, abelhas, baratas e perigos corriqueiros — como as chamas do fogão — dificultam o caminho do rato

TEENAGE MUTANT TURTLES III

Turtlemaníacos, valeu a pena esperar. A terceira aventura das tartarugas ninja está animal! Gráficos de primeira, músicas chocantes e uma overdose de ação fazem deste game um sério candidato a jogo do ano para o padrão Nintendo. Até o famoso Cowabunga, grito de guerra do quarteto, soa com perfeição através de voz digitalizada. Neste episódio, o Destruidor aproveita a ausência das tartarugas — que curtiam férias em Miami — para seqüestrar toda a ilha de Manhattan, em Nova Iorque. Além de alguns inimigos já conhecidos, surgem novos integrantes do Foot Clan, muito bem armados e perigosos. Mas as tartarugas também estão afiadíssimas e têm novos golpes especiais. Agora, curta com AÇÃO GAMES como são as fases e os perigos desse jogo.

LEONARDO

Sua arma, a Katana, é rápida e tem médio alcance. No golpe especial, Leo gira de braços abertos, como se fosse um helicóptero arrasador, e detona tudo em volta

RAPHAEL

O Sai de Raphael é a arma mais rápida, mas tem curto alcance. Em compensação, no golpe especial, esse lutador transforma-se num parafuso destruidor e de longo alcance, capaz de atingir vários inimigos

DONATELLO

Don possui o ataque menos rápido de todos, mas o alcance de seu Bo é o maior. No golpe especial, ele toma impulso num rodopio e cai matando com sua arma

MICHELANGELO

Armado com seus Nunchukus, Mich tem um ataque rápido e de médio alcance. Seu golpe especial é uma pirueta "à luta livre", em que ele usa os pés para golpear o inimigo

ATACAR!

Esses são os comandos para os quatro movimentos de ataque da sua tartaruga:

Golpe especial — Cada tartaruga responde de um modo diferente, mas o comando é o mesmo: apertar A e B bem rápido e separadamente. É o golpe mais forte, porém consome energia.

Voadora — Aperte A para pular e, no ponto mais alto do pulo, aperte B.

Ataque com arma — É mais forte que a voadora. Aperte o B.

Arremesso com arma — Nesse movimento, a tartaruga usa sua arma para jogar o inimigo longe. Basta apertar ↓ e B juntos. Esse é um golpe que tira o inimigo de cena rapidamente, embora não o elimine na primeira. Use-o quando estiver muito cercado.

LANÇAMENTOS

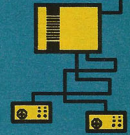
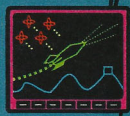
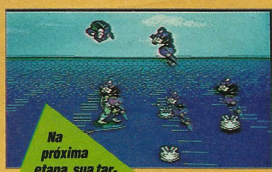
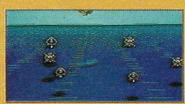
Cartucho cedido pela Distribuidora Netúnia, fone 66-3318

THE MANHATTAN PROJECT

NA PRAIA DE [illegible]

O Destruidor manda alguns de seus maus elementos a Miami, onde as tartarugas passam férias. Como baratas desentocadas, eles saem de todos os lugares: dos quiosques, de dentro da areia, de trás das placas (você já viu isso antes) e até de baixo do deck. Cuidado onde pisa

Rock Steady

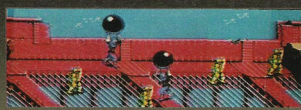
Ele surge de dentro d'água com uma carabina no ombro. Não fique na frente dele, pois o bicho avança

SURFE RADICAL

Na próxima etapa, sua tartaruga pega uma prancha motorizada e sai enfrentando um batalhão de ninjas. Essa fase é semelhante à do skate em Tartarugas Ninja 2. Pra atrapalhar um pouco mais, também pintam umas bombas que dão o maior choque. Não as deixe encostar em você

No final do seu surfe aparecem essas duas engenhocas, caia de voadora nelas

ENTROU DE GAIATO NUM NAVIO

Seguindo o rastro do Destruidor, nossa tartaruga vê-se obrigada a pegar carona num navio sem permissão. Canhões e metralhadoras espalhadas pelo convés vão fazer sua tartaruga pular miudinho

Groundchuck

É um touro bravo que corre de um lado para o outro da tela. Ataque por trás e fuja

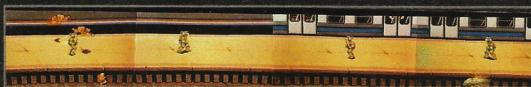
A PONTE DO RIO QUE CAI

Muitos perigos: Bolas gigantes (lembra?), ninjas com rifles, Bebop dirigindo uma caminhonete e até uma tartaruga ninja azul (chamada Slash) vão dar-lhe trabalho

Bebop

Ele ressurge no final da ponte, usando um chapeuzinho novo com uma perigosa bola. Cuidado com suas voadoras.

RUAS DE FOGO

Você nem faz idéia do que vai encontrar nesta curta caminhada pelas ruas de Manhattan. Ninjas saem das vitrines das lojas, dos bueiros, de dentro das casas, dos automóveis... e ainda vêm bolas e barris rolando pela calçada. Cuidado: no parque há inimigos disfarçados de estátuas

NOS TRILHOS DO PERIGO

Quando você consegue chegar ao metrô e pensa que tudo vai sossegar... surpresa! Desembarca dos trens mais uma cambada de lutadores do Foot Clan. Alguns trazem armas de raios elétricos, um horror! Você pode pular para os trilhos e encurralar os inimigos no centro da tela

Dirtbag

É um ratão armado de picareta e um dispositivo de raios laser na cabeça. Não bobeie, prense-o também no canto da tela

CONTRA OS RATOS DO ESGOTO

Nos subterrâneos da cidade, muitas surpresas lhe esperam. Logo no começo, cuidado para não levar uma buchada dos canos explosivos junto às paredes. Outra novidade aqui são as criaturas mecânicas que saem dos buracos. Fique esperto

TECNÓDROMO

Super-reforçada, a fortaleza do Destruidor é uma fábrica de andróides rastejantes, voadores e andantes. Você vai ter de enfrentar até o fogo cruzado de bazucas, é mole? Ainda bem que tem um pedaço de pizza aí no meio

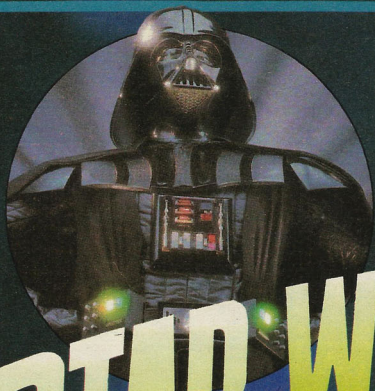
Leatherhead

O crocodilo tem três movimentos de ataque. Até quando está de costas o bicho é perigoso. Cabeça e cauda são seus pontos vulneráveis

Rahzar

Com garras afiadas, Rahzar vai tentar impedí-lo de entrar na outra ala do Tecnódromo. Use voadoras para confundi-lo e ele ficará meio perdidão

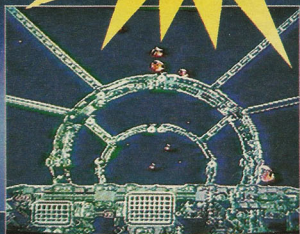
ENFIM, O DESTRUIDOR

Depois de passar pelo grandalhão Rahzar, você terá de salvar April enfrentando o Destruidor em pessoa. Não gaste todas as suas energias, pois esse ainda não é o final do jogo. O que virá depois? Isso é o que você vai ver nas próximas edições de AÇÃO GAMES. Até lá!

Em nossa edição nº 10, mostramos com exclusividade este quentíssimo lançamento internacional. Você já acompanhou Luke Skywalker até o momento em que ele pega a nave de Han Solo e ruma em direção à Estrela da Morte. Agora chegou a hora de ver o jogo até o final.

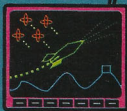
Que a Força esteja com você!

STAR WARS

CONTINUAÇÃO

Cada retângulo na parte superior da tela corresponde a um escudo de proteção. Duas cacetadas de meteoritos são suficientes para que você perca seu escudo de proteção

RUMO À ESTRELA DA MORTE

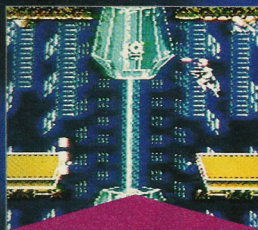
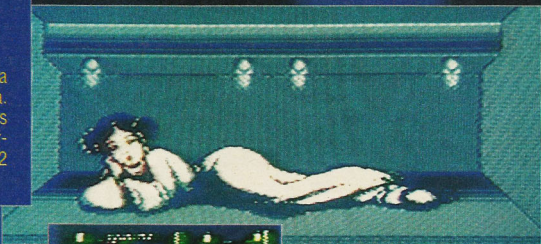
Na viagem em direção ao quartel-general do Império, sua nave entrará numa chuva de meteoritos. Quanto mais escudos protetores você tiver, maiores chances de sobrevivência. Mas não deixe de desviar-se, claro.

NINTENDO

ESTRATÉGIA

PEGUE TODOS OS ESCUDOS

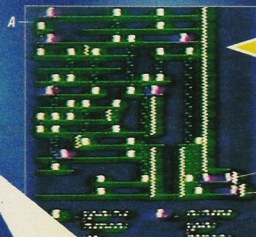
Em suas andanças pelo Deserto de Tatooine, na primeira parte do jogo, é preciso reunir pessoas e objetos para a missão. Não se esqueça de pegar este item. Cada um que você recolhe, corresponde a um escudo para a nave Millenium Falcon. Sem o escudo, você voará pelos ares quando topar com um asteróide ou sofrer tiros inimigos.

O RESGATE DE LÉA

O objetivo de Luke na Estrela da Morte é salvar a princesa Léa. Ele terá de percorrer duas áreas muito complicadas e enfrentar armadilhas do Império. O robô R2D2 tem os mapas das duas áreas.

Fique pulando de uma escada para outra para fugir dos tiros. Ao saltar da direita para a esquerda, você pode atirar também

TRACTOR BEAM (Raio Trator)

MAPA DA PRIMEIRA ÁREA

A porta A é a entrada, enquanto a porta B leva à saída (e ao chefe)

MAPA DA SEGUNDA ÁREA

A porta A mostra a entrada. A porta B é onde você encontra Léa. Na porta C, está o guardião da fase

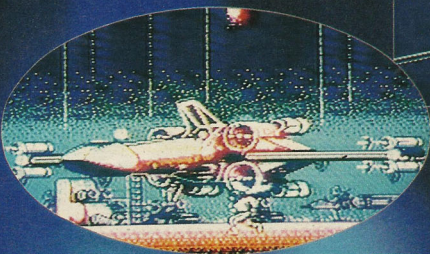
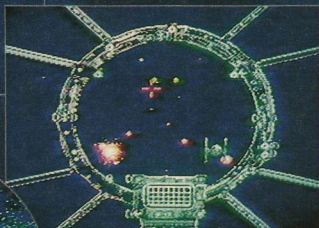
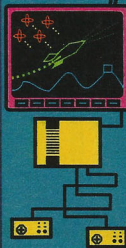
TRASH COMPACTOR (Compactador de Lixo)

Vai ser fácil. Ele fica nadando de um lado para outro. Quando passar por baixo de você pela segunda vez, o dispositivo emerge e fica em pé. Neste momento, troque rapidamente o personagem para Han Solo. A arma dele tem tiros potentes, que liquidarão com o inimigo sem esforço

Depois de toda essa loucura, Luke volta para o lugar onde deixou sua nave para sair da Estrela. Aqui não tem mapa, mas o caminho não é difícil: vá sempre para cima, seguindo seu instinto.

ESTRATÉGIA

PREPARANDO O ATAQUE AO IMPÉRIO

Luke parte para buscar sua nave de combate, a Asa-X. Ela está guardada em um hangar na base dos rebeldes.

No caminho para a base, Luke é pego por uma chuva de meteoros. E ainda tem de enfrentar muitas naves do Império

Luke só conseguirá apanhar sua nave depois de destruir todos os inimigos na batalha

A BATALHA FINAL

Luke Skywalker reúne sua esquadra de rebeldes e volta à Estrela da Morte. No caminho, mais uma cruel batalha com as naves do Império. Felizmente, a Asa-X do herói é mais sofisticada que o Millenium Falcon: você pode manobrá-la.

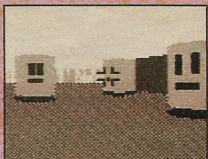
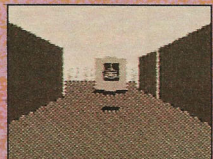
Sobrevoando a Estrela da Morte, você tem de soltar uma bomba exatamente neste local. Este é o ponto mais fraco da fortaleza do Império de Darth Vader

São e salvo, a milhares de anos-luz da mortífera Estrela, Luke e seus companheiros assistem ao final dos planos do Império em uma grande explosão. Mas Darth Vader e sua turma não se dão por vencidos. Eles voltam à ativa em Star Wars: The Empire Strikes Back. Veja o segundo capítulo desta história nas próximas edições de AÇÃO GAMES

FACEBALL 2000

Já pensou em brincar de paintball com seus amigos numa... telinha de Game Boy? É difícil de acreditar, mas isso pode acontecer neste jogo incrível lançado no final do ano passado nos States. *Faceball* é um game que usa a tecnologia da realidade virtual, que dá ao jogador a sensação de estar realmente dentro do jogo, enxergando como se fosse o próprio personagem. O game pode ser jogado por um ou até quatro participantes interligados. É possível todos jogarem contra o computador, formar duplas que disputam entre si, realizar mil desafios. Cada personagem é representado por uma carinha diferente (são todas variações do famoso e sorridente Smile). Você vai andando pelos labirintos do jogo, perseguindo os personagens que seus amigos ou o computador comandam. Quando topar com um adversário, você atira nele e marca pontos. Não é à toa que este jogo está abafando por aí. Simplesmente genial.

Faceball é uma mistura de paintball com esconde-esconde. Seus jogadores, gentis, desejam um ao outro um bom dia

Esse é um dos inúmeros labirintos onde a brincadeira acontece

Com o auxílio de um radar, o jogador pode detectar a presença do adversário — mesmo que ele esteja atrás de uma parede

Seu oponente o pegou no flagra e prepara-se para atirar. Mas se estiver longe dele, você pode desviar-se do tiro

De repente surgem uns itens surpresa com presentes

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

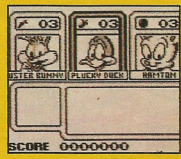
TINY TOON

Depois de Roger Rabbit, é a vez da turma do Perninha aprontar coelhadas no Game Boy. Tudo começa quando a coelha Babs vai a Hollywood tentar um emprego no Acme Loo Theater, revelando-se uma grande atriz. Isso chama a atenção do ganancioso vilão Montana Max, que rouba teatro, Babs e tudo para si — ele está crente de que vai fazer fortuna. E aí entra em cena a turminha Buster Bunny, Pluncky Duck e Hamtom Pig enfrentando uma maratona em quatro estágios. O jogo é do tipo pule-e-atire, sem grandes dificuldades.

Pobre Babs: foi tentar a sorte como atriz e acabou raptada

Você pode atuar com qualquer um dos personagens e trocá-los quando quiser

GAME BOY

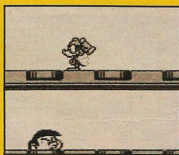
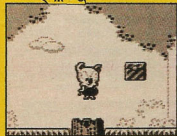
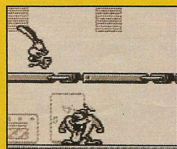
LANÇAMENTOS & DICAS

GRADIUS

Ok, você é daqueles jogadores que não curtem coelhadas nem brincadeiras de esconde-esconde mas uma agitada batalha espacial. Então fique com *Gradius — The Interestelar Assault*. A nave espacial Vic Viper, que você comandará neste jogo, já é bastante conhecida também dos jogos *Life Force* e *Nemesis*, de versões do jogo para Nintendo e Super NES. Os inimigos são os Bacterions, que não vão dar trégua até o final do quinto e último estágio de pura ação. Inimigos abatidos deixam presentes flutuantes que você deve apanhar. São inúmeras as combinações possíveis de armas. Tente essa: D, M e Force Field. Você poderá atirar em todas as direções.

Um dos itens liberados pelos Bacterions é o Mega Blast Device. Ele tem o dom de explodir tudo de uma só vez

No nível 3, inimigos aparecem como que por encanto. Evite surpresas: movimente-se constantemente e não pare de atirar

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

O porquinho Hamtom pula sobre o toco de árvore para achar Dizzy Devil

No estágio 1, o patinho Plucky salta os motoqueiros em direção ao final da fase

Buster Bunny precisa alimentar o cachorro Dizzy, que está faminto. Pule sobre essas tampas e elas se encarregam do resto

BÔNUS

Você só tem três vidas e dois Continues. Mas pode aumentar suas chances encontrando 1-Ups e bônus. Por isso, fuce.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Dicas

TERMINATOR 2

No estágio 2, você encontrará cinco portas. Fique defronte à do meio, aperte o Direcional para cima e mantenha o comando por alguns segundos. Com esta operação banal, você completa o estágio. Sem chefes.

SNOW BROS

Invencibilidade: Na tela de apresentação, pressione os botões ↙, A e B todos juntos. Então dê Start e o seu Snowman jamais derreterá.

LOC'N CHASE

Sabia que neste jogo existem estágios escondidos? Na tela de apresentação, dê a seqüência de comandos A, A, B, B, A, B, B e a palavra Extra vai surgir. Aí, é só apertar o Start e começar a curtir o estágio 7-1.

OUT RUN

Out Run, para o Mega Drive, é a versão mais próxima do clássico dos arcades que existe até agora. Os gráficos e o nível de dificuldade são bem parecidos.

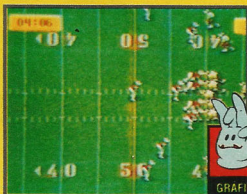
A corrida começa sempre no mesmo lugar, mas o caminho tem várias bifurcações que levam a cinco finais diferentes. As músicas estão entre as melhores já compostas para videogames.

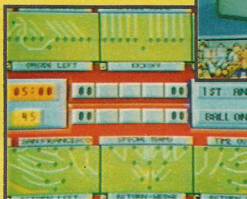
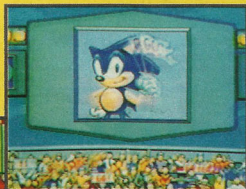
Tente o caminho da esquerda primeiro. É o mais fácil

Para não perder tempo, reduza a marcha nas curvas fechadas ao invés de brecar

JOE MONTANA FOOTBALL 2

Para quem gosta ou para quem nunca jogou futebol americano, este é o jogo ideal. Todos os passes, jogadas e pontos são comentados pelo locutor: o próprio Joe Montana, craque do esporte nos Estados Unidos.

O jogo começa com uma visão panorâmica do campo. Mas, assim que a ação começa, a tela se aproxima do jogador com a bola. Você pode também rever as melhores jogadas em replay.

As torcidas dão a maior força para os jogadores: aplaudem cada jogada

Não se assuste se o porco-espinho Sonic aparecer para dar um apoio moral ao seu time

Você pode sacar qual vai ser a estratégia do seu adversário e mudar a formação do seu time no último instante

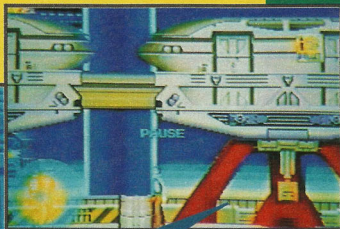
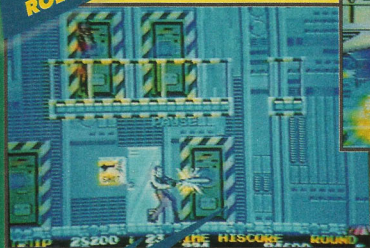
Se você não bater nenhuma vez, vai poder ver no meio da corrida um dirigível da Sega ou um avião, dependendo do caminho que escolher

Em um tempo muito distante do nosso, os satélites de comunicações estão sendo destruídos pelo grupo terrorista Geldra, em seu plano para dominar o mundo. A polícia mundial chama seus dois melhores agentes — Leila e Albatross — para combater os terroristas.

Bons cenários, trilha sonora decente, muita ação e vilões poderosos fazem deste jogo uma boa pedida para os fãs de *Shinobi*, *Strider* e jogos em que só existe uma regra: matar ou morrer!

Jogando como Albatross ou Leila, você começa o jogo com uma pistola automática, mas pode trocá-la mais adiante por uma submetralhadora, um lança-chamas e — a partir da fase 5 — um rifle laser.

LANÇAMENTOS

ROLLING THUNDER 2

Para matar o agente com o campo de força, atire nele pelas costas. O clarão vai deixar os outros inimigos cegos por alguns instantes

Não desperdice tiros. Quando o medidor de munição cair a zero, seus tiros ficarão bem mais lentos

Entre em todas as portas. Em algumas você ganha armas; em outras aumenta sua munição e outras dão bônus especiais (vidas). Quando estiver jogando em dupla, Leila e Albatross têm de passar pelas portas juntinhos.

SENHAS PARA AS FASES:

2 Natural Fighter Created The Genius
3 Rolling Nucleus Smashed Neuron
4 Curious Program Punchey Powder
5 Logical Leopard Blasted The Secret
6 Private Isotope Desrired The Target
7 Natural Rainbox Elected Future

AÇÃO E TIROS PARA DOIS JOGADORES

MYSTICAL FIGHTER

O cenário é o Japão Antigo. Você é um soldado kabuki treinado em uma legendária arte mística. Todos os outros soldados falharam. Sua missão é manter a Terra livre de uma onda de terror. Um clã poderoso está manipulando uma força mágica capaz de dar coragem ao mais medroso dos mortais.

Para aumentar a sua força, recolha todas as fórmulas de sushi e pergaminhos de antigos guerreiros. Abuse das artes marciais e de sua longa trança para cumprir sua missão.

Com a ajuda do sushi, você pode prender o maior dos demônios

Invoque os espíritos solares para poder usar o raio atordoante

Quando tiver muitos inimigos na tela, gire um dos adversários para dar um fim em todos. Basta dar dois toquinhos no Direcional

Atravesse a cachoeira e você encontra uma passagem secreta de bônus. Pegue todos os pingos d'água para ganhar pontos

GRAFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Dicas

THE IMMORTAL

Aqui estão as senhas para todos os níveis, exceto o final:
Nível 2 - 757FC10006F70
Nível 3 - 6E1EC21000E10
Nível 4 - 465FA31001EBO
Nível 5 - D4BFD41000EBO
Nível 6 - BCFEF51010A41
Nível 7 - 6B10F61010ACL

STREETS OF RAGE

Há vários tipos de ataques que podem ser usados em determinadas situações. Aproveite quando os inimigos estão em número menor para usar os golpes em conjunto. Contra muitos inimigos, use voadoras.

CRACK DOWN

A maioria dos inimigos não atira na diagonal. Aproveite este ponto fraco e atire nesta direção. Alguns inimigos carregam escudos. Derrote-os pelos flancos ou por trás.

DECAPATACK

Em certas partes do jogo, você encontra um trampolim vermelho. Se você pular sobre ele e conseguir um salto vertical perfeito, sua saúde vai melhorando. Faça isso até ficar com a saúde perfeita.

CYBERBALL

Não repita a mesma jogada de ataque pois o adversário vai sacar e fechar o seu.

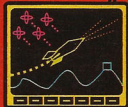
STRIDER

Utilize seu poder e escale montanhas e paredes para acertar o ponto fraco dos inimigos.

Donald está com um problemão: precisa encontrar um bom presente de aniversário para a Margarida. Na biblioteca de Tio Patinhas, o pato encontra um livro antig contando a história do tesouro perdido do rei Garuzia.

Junto com Donald e seus sobrinhos, você vai dar a volta ao mundo para encontrar esse tesouro. Senão, a Margarida não vai ganhar presente de aniversário. E as namoradas não ficam nada felizes com esse tipo de notícia.

ARMAS

DESENTUPIDOR AMARELO (Yellow Plunger)	Paralisam os inimigos por alguns instantes
DESENTUPIDOR VERMELHO (Red Plunger)	Útil para escalar obstáculos altos
DESENTUPIDOR VERDE (Green Plunger)	Gruda nos pássaros em pleno vôo
ATIRADOR DE CHICLETE (Bubble Gum)	Quebra obstáculos
ATIRADOR DE PIPOCA (Pop Corn)	Atira projéteis de milho

COMIDA DE PATO

SORVETE
Aumenta uma bola no medidor de vidas

FRANGO
Completa o medidor de vidas

PIMENTA
Deixa o Donald furioso. Isto o torna invencível por alguns momentos

1 DUCKBURG

Donald não pode escalar paredes altas sem o desentupidor vermelho, que está em uma pirâmide mexicana. Coloque a bandeira e parta para o México

2 MÉXICO

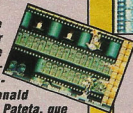
Depois de atravessar o deserto,Donald é informado que precisa de uma chave (Hero Key) para entrar na pirâmide

3 DUCKBURG

De volta a sua cidade, Donald consegue encontrar o arqueólogo que pegou a Hero Key. Agora, já dá para entrar na pirâmide

4 MÉXICO

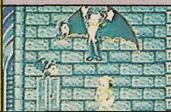
Com a chave nas mãos, Donald pode abrir a porta da pirâmide. Para selecionar a chave, aperte o botão A duas vezes

Depois de passar por rodas de fogo e soldados astecas, Donald encontra o Pateta, que lhe dá um mapa e o desentupidor vermelho. Enquanto Donald faz o mesmo caminho de volta para a entrada da pirâmide, treine com o desentupidor antes de chegar de novo em Duckburg

5 DUCKBURG

Donald vai penar agora. Ele precisa escorregar por fios elétricos em curto. Siga pelo fio superior para pegar os itens depois do quinto poste

Pardal vai lhe dar o desentupidor verde. Depois de sair de Patópolis, Donald vai visitar o castelo do Drácula

6 TRANSILVÂNIA

Fantasmas são imortais. Não dá para matá-los, só tapeá-los. Quando mudam de expressão, eles se multiplicam. Tome cuidado

A melhor maneira de destruir o vampiro é ficar embaixo dele e atirar para cima. Quando Drácula abre as asas, saem quatro morcegos. Cuide deles

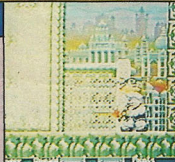
MAPA VERDADEIRO

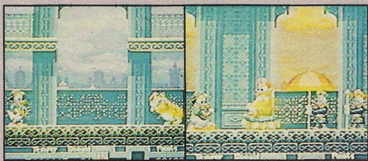
Com o fim de Drácula, Donald consegue por as mãos no verdadeiro mapa do tesouro. Próxima parada: Índia

MAPA DO TESOURO

Para chegar até ao tesouro do rei Garuzia, é preciso passar e voltar por várias cidades do mundo. Use esta sequência:

7 MAHARAJAH

A recepção na Índia é maravilhosa, mas os encantadores de serpentes são traiçoeiros. Não se deixe hipnotizar por suas músicas. Fique atrás das colunas para fugir das notas musicais e esperar o momento certo para atirar

OFERTA GENEROSA

A princesa do palácio de Maharajah faz uma oferta ao Donald: se ele destruir o tigre que está aterrorizando os jardins do palácio, ela lhe dará uma jóia rara. Alguém recusa uma proposta dessas? Para chegar até ao tigre use a porta 1 (primeira porta de baixo), a porta 5 (primeira porta à direita), a porta 2 (segunda à esquerda do andar de cima) e porta 6 (segunda porta à direita)

Mire bem seu atirador de chicletes para acertar o gatão peludo durante o pulo. Chegue perto para atirar nele e fique longe de seu lança-tigres

A princesa cumpriu sua promessa. Depois da vitoriosa luta com o tigre, Donald ganha a Sphink of Tear,que abre as portas de uma pirâmide do Egito

RECOMPENSA ÚTIL

1	DUCKBURG (Patópolis)
2	MÉXICO
3	DUCKBURG
4	MÉXICO
5	DUCKBURG
6	TRANSILVÂNIA
7	MAHARAJAH
8	EGITO
9	SOUTH POLE (Pólo Sul)
10	VIKING
11	SOUTH POLE
12	HIDEOUT
13	ISLAND (Ilha do Tesouro)

9 SOUTH POLE (PÓLO SUL)

No meio dessa geladeira, Jõao Bafo de Onça aparece vestido de esquimó e os pinguins são do contra. Quebre o gelo e encontre a chave com o Cetro de Rá

Depois de expulsar o fantasma que estava assombrando o navio viking, Donald ganha como recompensa do capitão do navio o desentupidor verde. A nova arma gruda em pássaros no Pólo Sul

8 EGITO

Dentro da pirâmide, use essa passagem secreta para encurtar caminho. Para não desmoronar junto com as pontes, aperte o botão A e corra o máximo que puder para não cair

O mapa dado pelo Pateta desvenda o segredo do Cetro de Rá (Scepter of Ra). Para pegar o cetro, e ainda não ser esmagado pelas paredes, pule as pedras nessa seqüência: sol, lua e estrela

10 VIKING

O navio viking esta podre. As madeiras caem e agora o Bafo de Onça atira bombas. Escale o mastro do navio e pegue o dinheiro que puder

O capitão tem uma missão quase impossível para Donald: expulsar todos os fantasmas do navio. Com toda sua coragem, Donald abre a porta do alçapão com a chave viking

Esse aí é um fantasma original: ele monta e desmonta. Atire quando ele estiver inteiro. Toda vez que conseguir acertá-lo, passe por ele. Ele não ataca quando desmonta

11 SOUTH POLE

Atire o desentupidor verde em um pássaro verde para ganhar carona até o outro lado. Controle o vôo

Depois do iglu, nos subterrâneos gelados, está o diário viking. Essa relíquia mostra o local exato do tesouro perdido

Mas a alegria dura pouco. Bafo de Onça raptou os sobrinhos e exigiu o diário como resgate. O pato perde o mapa, mas fica com os meninos

12 HIDEOUT

Para recuperar o diário viking, Donald invade o esconderijo do Bafo de Onça, que é repleto de armadilhas: cobras, pássaros e pontes podres. Para acertar o bandidão, acabe com os irmãos primeiro e depois mande chumbo grosso de pipocas. Ele vai desistir uma hora e você entra direto na Ilha do Tesouro

13 ISLAND

O caminho só aparece depois que você pula no vazio. Pule o mais alto que puder e corrija a descida

Todo tesouro tem seu fantasma protetor. Paralise-o ou espere que ele abaixe o escudo para acertá-lo

ESTRATÉGIA

TESOURO ACHADO

A duras penas, Donald encontra o tesouro perdido. mas a arca não contém jóias nem moedas de ouro: só uma estátua de pedra...

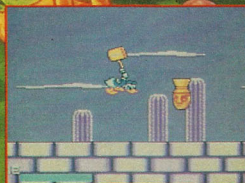
...mas nem tudo está perdido. O rei Garuzia reservou uma boa surpresa para todo mundo no final

THE LUCKY DIME CAPER

Donald invadiu a Sega. Depois de *Quack Shot* para o Mega, o pato chega para o Master e o Game Gear. Em *The Lucky Dime Caper*, Donald entra de gaiato em mais uma briga entre o Tio Patinhas e a Maga Patalógica. A bruxa mandou seus aliados seqüestrarem os três sobrinhos de Donald e roubar a moedinha Número 1. Tio Patinhas ficou tão desesperado com o sumiço de sua moedinha que até ofereceu uma recompensa para Donald. O pato vai ter de enfrentar perigos absurdos em sete fases, cada uma em um lugar diferente. Até chegar ao castelo mal-assombrado da Maga, que fica na Transilvânia, Donald e você vão ter de suar as penas.

CONTINUES INFINITOS
Apesar do nível de dificuldade aumentar a cada fase, o game não tem limites de Continue. Uma boa, né?

Quando estiver na água, o melhor que Donald pode fazer é fugir dos inimigos. O pato não consegue usar o martelo ou frisbee (disco) enquanto está nadando

Os inimigos podem até ajudar. Use-os como trampolim para Donald chegar a lugares mais altos. Pule em cima deles sem dó

Aperte o botão 1 para Donald balançar o martelo ou lançar o frisbee. Para lançar o disco para cima, aperte o botão 1 e o Direcional para cima

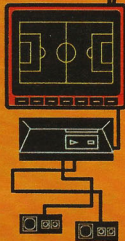
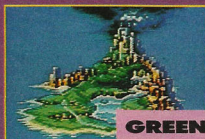
MASTER

ESTRATÉGIA

Para salvar seus amigos, Sonic deve atravessar 18 níveis e derrotar o Dr. Ivo Robotnik. Além disso, precisa apanhar seis esmeraldas pelo caminho.
É uma tarefa difícil, mas não impossível. Veja aqui como encontrar as três primeiras esmeraldas. E aguarde a continuação dessa aventura na próxima edição.

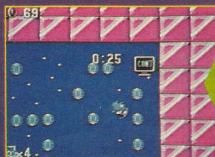
GREEN HILL

NÍVEL 1 - 1

Há dois jeitos de atravessar essa fase: muito rápido ou devagar. Se você atravessar o nível em 24 segundos, Sonic ganha 30 000 pontos. Se for mais devagar e pegar 100 argolas, o porco-espinho ganha uma vida extra. A opção é sua

A única maneira de liquidar esses caranguejos espinhudos é usar o giro supersônico. Por isso, não esqueça de descer este morro com o Direcional para baixo

Logo depois de passar pelo primeiro buraco de espinhos, uma boa surpresa. Esse coqueiro esconde uma vida,extra. Não deixe para trás esse bônus fácil de pegar

ATENÇÃO!

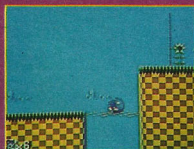
É bom garantir o meio do caminho. Quebre os monitores com setas se não quiser voltar para o começo da fase quando morrer

É preciso muita manha para passar pelas molas da fase especial. Não se afobe. O Continue está sobre a plataforma mais alta

NÍVEL 1-2

Esta fase tem 98 argolas. Não dá para ganhar vida extra. Só bônus

Esse nível está cheio de espinhos. Quando cair nos subterrâneos, ande para a esquerda e pegue o escudo

PRIMEIRA ESMERALDA
Siga o caminho das águas para encontrar a esmeralda. Ela está no segundo nível dos subterrâneos

Sonic enfrentará Robotinik pela primeira vez. É moleza

Antes de encontrar Robotinik, caia no segundo poço à direita...

...e pegue uma vida extra. Use a mola à esquerda para voltar

Aproveite a hora em que Robotinik sobrevoa mais baixo para acertá-lo. Evite os cantos

BRIDGE

NÍVEL 2-1

Com as 100 argolas desta fase, você ganha uma vida extra. Mas não passa pela fase de bônus

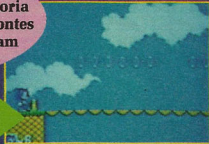
SEGUNDA ESMERALDA
É preciso habilidade para pegar essa esmeralda. Deixe apenas uma madeira da ponte cair, vire-se para trás e dê um pulo na plataforma de baixo

Quando cair nessa balança, pule várias vezes para pegar impulso e...

...alcançar a plataforma mais alta que sustenta uma vida extra

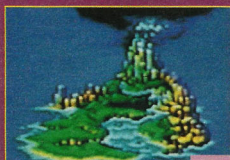
NÍVEL 2-2

Traz mais de 100 argolas. Mas a maioria delas está sobre pontes de madeira que desmoronam

É preciso calcular bem os saltos para pegar todas as argolas. Se demorar demais, a tela te pega

NÍVEL 2-3

No segundo confronto, Robotinik lança tiros e não afunda na água como o Sonic

Antes de começar a batalha, corra para a esquerda e pegue mais uma vida extra

Você nem precisa sair da plataforma do meio. Agache para escapar dos tiros e pule na nave quando Robotinik sair da água

A fase das florestas é cheia de rios e cachoeiras. Sonic vai precisar de um bom equilíbrio para subir em toquinhos de madeira

NÍVEL 3-1

Não dá para pegar a vida dessa altura. Vá até a última plataforma e depois volte para pegá-la

Depois de passar a ponte de espinhos, pegue carona nesse toco de madeira para...

...pular nessa plataforma mais baixa. Depois, pule no toco que está dentro d'agua e...

...tome alguns banhos de cachoeira antes de pegar a esmeralda

VOLTE PELO MESMO CAMINHO

Dicas

PHANTASY STAR

Portas mágicas — Para abrir mais facilmente as portas mágicas, faça com que Noah ganhe a mágica Abre.

Chave Milagrosa — Para consegui-la, entre no laboratório de Baya Malay.

Noz de Laerma — É encontrada em Dezóri. Você precisa do Cavador de Gelo. Em algumas zonas, o gelo é mole. Siga o caminho do gelo mole até encontrar uma árvore isolada. Mas, para isso, você terá de conseguir a Tocha que está na Torre de Corona, em Dezóri.

Machado Laconiano — Você tem de matar a Medusa, que está em um labirinto abaixo da cidade gótica para encontrá-lo.

Landrover — Para passar pelas formigas-leão, é só ter o veículo Landrover. Compre-o em Casba (Motávia).

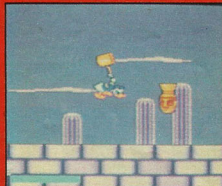
Hovercraft — Para encontrar o hovercraft, vá para Casba e alguém vai lhe falar sobre esse veículo. Depois, é só ir para Bortevo e entrar nas casas colocando PROC.

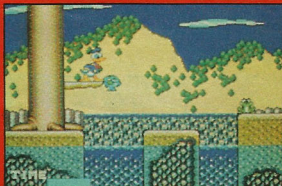
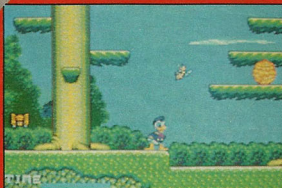
Pote Laconiano — Vá para Abion e destrua o Sr. Mad. Ele lhe dará o Pote Laconiano para poder guardar a Noz de Laerma.

THE LUCKY DIME CAPER starring Donald Duck

Huguinho, Zezinho e Luisinho foram raptados e a moedinha Número Um do Tio Patinhas foi roubada pela Maga Patalógica. Somente o Pato Donald — com a ajuda de um enorme martelo de madeira e pratos voadores — poderá salvar seus sobrinhos e recuperar a moeda da sorte.

Esse é um jogo muito parecido com o *Mickey*, do Game Gear. Donald tem de passar por seis fases, viajando ao redor do mundo. Pratique bastante com as duas armas. O martelo é bom contra inimigos voadores e saltitantes. Já os pratos acabam com qualquer perigo a uma distância segura.

Na floresta, ande sempre pelos galhos mais altos para pegar vidas e Continues.

Na fase mexicana, não tenha dó de quebrar lindos vasos pré-colombianos com seu martelo

Donald precisa molhar as penas para chegar ao final da fase 1. Dá para ir por cima até certo ponto. Depois o caminho continua por baixo d'água

FANTASY ZONE

As Opaopas estão de volta. As navezinhas com asas — que fizeram sucesso no Master System — deram uma rápida passada no Mega Drive (como nível secreto do Arnold Palmer Golf) e estão agora no Game Gear.

O jogo é psicodélico. É tão colorido que fica difícil saber o que é vilão e o que é cenário. Às vezes, você acaba morrendo sem saber porquê.

No final de cada uma das sete fases, há um chefão grande, mas meio bobo. É fácil derrotá-los

GAME GEAR

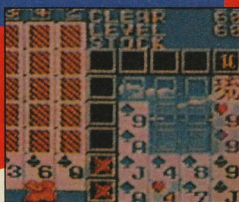
LANÇAMENTOS & DICAS

SOLITAIRE POKER

Para aqueles que ainda acham que o videogame não substitui um bom baralhinho, este é o jogo ideal. *Solitaire Poker* é uma mistura de pôquer e paciência para um ou dois jogadores.

Você precisa desvirar as cartas do monte e colocá-las em uma grade com 25 buracos.

Toda vez que você completar uma seqüência de pôquer em uma fileira horizontal, vertical ou diagonal, você marca pontos.

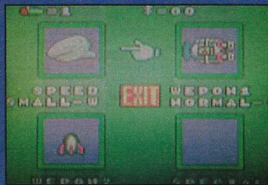
São quinze fases que precisam cada vez mais e mais de pontos para serem fechadas.

Guarde o Curinga para as seqüências mais valiosas da partida

Para jogar esta combinação de paciência com pôquer, é bom conhecer as regras antes de desafiar um amigo para uma partida

PARA 2 JOGADORES

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Dicas

Os inimigos maiores só morrem com três tiros ou bombas. Pegue rapidamente as moedas que eles deixam cair ou elas somem

Não demore para entrar na loja. Ela desaparece e demora a voltar. Compre logo o tiro quíntuplo

CASTLE OF ILLUSION

Na biblioteca, suba na xícara e, fique à direita da escada pulando para descobrir duas arcas.

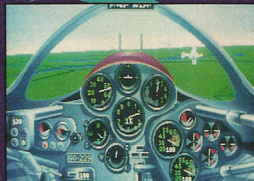
Para matar o livro gigante, use as letras para pular em cima dele, repetindo esta jogada cinco vezes.

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Como seria pilotar um bombardeiro B-52 durante a Segunda Guerra Mundial? Se você está a fim de saber, experimente este game da LucasFilm que acaba de aterissar no Brasil. Em *Secret Weapons of Luftwaffe* você vai participar de batalhas aéreas que realmente aconteceram, simuladas com incrível perfeição. A dose de ficção desse jogo fica por conta do avião GO 229 Flying Wing, aeronave em que a Força Aérea Alemã depositava todas as suas esperanças — ela seria invisível aos radares inimigos. Mas antes que pudesse estrear em combate, a Alemanha perdeu a guerra e o avião não decolou dos sonhos de Hitler. No jogo, pelo menos, será possível saber como o Flying Wing se comporta. Lançamento da Brasoft Games, compatível com monitores VGA/EGA/CGA e placa de som Adlib.

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSAO

Use e abuse dos recursos de visão do piloto que são bastante abrangentes

O jogo oferece várias opções, como participar de batalhas históricas da Segunda Guerra

Esse é o painel de comando do GO 229, o avião "invisível" da Luftwaffe que jamais voou em combate

Alemanha ou Inglaterra? Escolha de que lado quer ficar

Você pode escolher entre diversas opções de aviões, trocando-os conforme as missões

O QUE É UM AVIÃO INVISÍVEL

Para sacar como um avião pode passar desapercebido pelo inimigo, é preciso primeiro entender como funciona um radar. Esse aparelho emite ondas que se chocam contra a fuselagem do avião e retornam ao ponto de partida, denunciando a presença da aeronave. Mas se o avião tiver um formato mais aerodinâmico, de modo que as ondas do radar apenas "escorreguem" ao longo de seu corpo, esse avião não pode ser detectado. Esse é o conceito de avião invisível, conhecido pelos alemães já desde a Segunda Guerra Mundial.

ESTRATÉGIA

GOLDEN AXE

Se você já conhece a versão deste clássico da Sega para o Mega Drive, não se preocupe: poderá usar as mesmas táticas nesta versão para PC. Tanto os personagens principais – Gilius, Ax Battler e Tyris – quanto os inimigos são os mesmos. Só os comandos é que passam para o teclado.

Chute os ladrões para eles soltarem os potes com mágica. Na fase de bônus, alguns trazem carne, o que faz o power aumentar

Entre os personagens uma boa opção é Gilius: forte e brigão

Os Chicken Legs são um bom meio de transporte. Monte neles e, com o botão de ataque, jogue longe os adversários

Cabeçadas e voadoras são golpes poderosos. Dê dois toques rápidos com o Direcional no sentido desejado e, aproximando-se do alvo, aperte o botão de ataque.

USANDO O TECLADO

Tecla	Comando
S	ataque ou Start
D	Direita
A	Esquerda
X	Para baixo
E	Para cima
Shift	Magia
Tab	Pulo
Espaço	Pause
Tab+S+D	Super Golpes

Jogue os inimigos abismo abaixo sempre que tiver oportunidade. Alguns ficam encurralados, e você deve aproveitar para liquidá-los

MAGIAS

CADA HERÓI TEM UM TIPO DE MÁGICA. QUANDO O MEDIDOR ESTÁ CHEIO, ALGUNS INIMIGOS MORREM. PARA OBTER FORÇA TOTAL, OS PERSONAGENS PRECISAM DE UM DETERMINADO NÚMERO DE POTES.

GILIUS três potes

AX BATTLER quatro potes

TYRIS seis potes

FRAY

THE MAGICAL ADVENTURE — MSX 2.0

Este game marca a história do MSX 2.0. Traz gráficos alucinantes e o som é perfeito. Não é propriamente um RPG, mas o par romântico Fray e Latok, de *Xak 1*, volta em mais uma aventura de estratégia.

Fray vai para uma escola de magia. Lá, aprende toda sorte de truques com Horn, seu mestre. Até que, um dia, Fray fica sabendo que Latok saiu de sua vila e deixou um bilhete: "Não sei se voltarei desta vez". É aí que a história começa a esquentar.

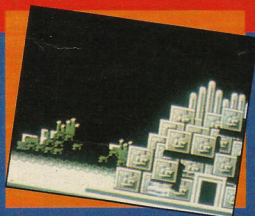
Um demônio roubou a alma de Latok e aprisionou o herói no Vale da Morte. Para reencontrar o namorado, a guerreira corta ondas gigantescas com uma prancha de surf, atravessa uma ponte no céu e usa asas para sobrevoar o reino. Até que, finalmente, encontra Latok no final do último desafio: um labirinto. O jogo fecha com chave de ouro. A animação do reencontro de Fray e Latok é animal. Da Micro Gambin.

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

KING'S VALLEY 2 — MSX 1.0 E MSX 2.0

Você é um arqueólogo com coragem suficiente para invadir a pirâmide sagrada. Em cada fase, há uma porta azul com selos. Para abrir todos os selos e passar para uma nova fase é preciso pegar todas as pedras de ouro.

Até aí, tudo bem. Mas dentro da pirâmide a maldição paira no ar. Demônios e guardiões aguardam pacientemente a sua chegada.

O jogo é uma mistura de aventura, raciocínio e agilidade. Da Konami.

Use a imaginação para pegar as pedras e descobrir o segredo da pirâmide

Monte seu próprio jogo e depois é só gravar. Caso esteja usando o Game Master, grave em disco

INIMIGOS

FARAÓ
Parece um canguru, pulando de um lado para outro atrás de você. Elimine-o com a faca ou o bumerangue

MÚMIA AMARELA
Ela é esperta e rápida. Sobe escadas e corre atrás de você. Acerte-a com a faca ou o bumerangue

HOMEM DE PEDRA
Ele vira homem e depois se enrola e vira pedra. Tome muito cuidado quando ele estiver girando. Aproveite a metamorfose: quando ele estiver sob a forma de pedra, suba em locais altos. Quando estiver na forma humana, acerte-o com a faca ou o bumerangue

FERRAMENTAS

PÁ	PICARETA	MARTELO	FURADEIRA
Serve para perfurar o chão ou furar um tijolo	Fura dois tijolos	Destrói a parede, mas só uma camada de tijolos	Fura duas camadas de tijolos

PASSWORDS

AQUI ESTÃO ALGUMAS SENHAS DAS FASES:

2 BABAGNIN
3 MAMAEKMK
4 AEACHIHO
5 BACIFFIN
6 MBIAAKEL
7 CADIBNHF
8 DAIAGEBE

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

1.º BOSS

MULHER MORCEGO

Destrua primeiro os cinco guardiões. Eles morrerão mais rápido caso seu Power esteja bem cheio. Depois, é só eliminar a Mulher Morcego. Assim que ela tocar os pés no chão, acerte-a com o Power cheio. Repita isso quatro vezes

2.º BOSS

O GRANDE POLVO

Fique bem no centro da tela, olho no olho com o bichão. Quando seu Power estiver cheio, pare de pular e atire. Faça isso bem rápido e com muitos tiros

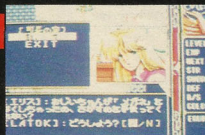
3.º BOSS

O VELHO DRAGÃO

Primeiro, ele solta uma rajada de balas de fogo. Observe a direção em que ela vem. Quando o dragão começar a subir, acerte-o com o Power cheio e fuja. Ele vai cuspir fogo para todos os lados e, por fim, dar uma rápida bicada

THE ART OF VISUAL STAGE — MSX 2.0

XAK 1

Neste RPG chocante, sua missão é encontrar o pai de Latok em outra dimensão. Com uma pedra mágica, o pai do guerreiro conseguiu abrir um portal para outra dimensão, mas se perdeu. E o pior é que milhares de demônios conseguiram invadir a Terra pelo portal aberto. Boa diversão. Da Micro Cabin.

Comece pedindo ajuda logo no início. Há uma menina loira que mora em uma casa do lado direito da igreja que pode te ajudar

O avô da menina deixou seus óculos no segundo banco à direita, dentro da igreja. Se devolver os óculos para o velho, ele vai te dar uma recompensa. Compre espada, armadura e um escudo

Dicas

JOURNEY TO THE CENTRE OF EARTH

Anote estas senhas:
Fase 2 — CENT
Fase 3 — ADRIFT
Fase 4 — RETURN

VANDER FERREIRA HIAR
São Paulo, SP

TWIN BEE

Para conseguir todos os poderes, segure ao mesmo tempo as teclas Z, Tab, Shift e Control. Faça isto na tela de 1 ou 2 jogadores.

LEONARDO C. RIBEIRO
Taguatinga, DF

KUNG FU 2

Para conseguir 94 vidas, tecle o mais rápido possível — durante a tela de 1 ou 2 jogadores — esta seqüência: E = 1 vez; S = 2 vezes; C = 3 vezes; F = 4 vezes.

SCION

Para conseguir 80 vidas, pressione junto as teclas I, 5 e 0 durante a tela de apresentação.

FERNANDO AKIO MARIYA
São Paulo, SP

Os lançamentos Fray, King's Valley 2 e Xak 1 são da Paulisoft, tel. (011) 37-1814

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Sílvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Chefe de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso da Silva Gama, João Ailton O. de Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Silene Pereira de Miranda **Revisão** - Suzete Stimpel **Fotografia** - Ennio Brauns, Ivan Carneiro, Plinio Borges, Rose Miranda **Assistente de Edição Fotográfica** - Christian Zaharic **Ilustrações** - Sérgio Carreiras, Spacca **Consultores** - Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Schultz, Tadeu Cerqueira Pereira **Texto** - Déborah Peleias **Correspondente internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Gerente: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Claudia Solano, Ronaldo Liparelli
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: Adriana Grancini
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa
COMUNICAÇÃO:
Diretor: Rogerio Rahier
SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emílio Rondeau (Los Angeles)
Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretora Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/ 1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1468. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: abril/92. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

ANER **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222 **IVC**
Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME OVER

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto! Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP.

• MEGA DRIVE •

Jogo	Pontuação	Recordista(s)
ALEX K. IN THE ENCHANTED CASTLE	9.990	Fábio Lourenço Caldeira, SP; Fernando Casagrande da Silva, SP
BUSTER DOUGLAS	3.045.120	Roger Albuquerque Silva, MS
CALIBER FIFTY	16.489.600	Equipe Thunder Game, SP
CASTLE OF ILLUSION	16.186.600	Anderson de Souza Fonseca, MG; Bruno Fernando Nayrink, MG; Charles Lamounier Rodrigues, MG
MOONWALKER	6.964.700	Anderson de Souza Fonseca, MG; Bruno Fernando Nayrink, MG; Charles Lamounier Rodrigues, MG
PIT FIGTHER	1.985.300	Rodrigo Regacini, SP
QUACK SHOT	23.029.500	Leandro Amorelli Caputo, SP
SHADOW DANCER	5.036.400	Márcio Ávila dos Santos, CE
SHAPES AND COLUMNS	47.606.417	Ricardo Man, PR
STREETS OF RAGE	999.990	Gustavo dos Santos Sayão, SP
SONIC	9.999.990	Fernando R. Gomes, SP; Túlio Graçano Siqueira, MG
TOEJAM & EARL	1.055	Renato Aurélio Gil, SP

• NINTENDO •

Jogo	Pontos	Jogador
BATTLETOADS	999.999	Alexandre M. Cortina, SP Antonio Benedito Ribeiro Garcia, SP Clóvis Smith Frota Jr, AM Márcio Pioltine, SP Rodrigo M. Rodrigues, SP
CASTLEVANIA 1	999.990	Victor F.F. Zuca, RJ
CITY CONECTION	151.800	Leandro Bezerra Silva, SP
CODE NAME VIPER	338.300	Celso Ricardo Almeida Frota, AM
CRIME BUSTERS	601.210	Carlos Augusto de F. Pacheco,SP
DUCK TALES	20.014.000	Duarte E. de Oliveira, SP Eduardo E. de Oliveira, SP
MEGA MAN 1	9.999.800	Clóvis Smith Frota Jr, AM
RC. PRO. AM	126.231	Gustavo Hermínio S. M. Moraes, SP
THE LEGEND OF KAGE	411.700	Leandro Bezerra Silva, SP

• MASTER SYSTEM •

Jogo	Pontos	Jogador
BLACK BELT	9.999.900	Carlos Eduardo Monteiro, SP Valério Frederico de Oliveira, RJ
CASTLE OF ILLUSION	999.990	Fábio Gomes Falcão, SP Rodrigo Max Hollerbach, MG
FORGOTTEN WORLD	3.841.000	Luiz Antônio Burim, SP
GAIN GROUNG	62.020	Pedro Aurélio Sobral, PE
GHOULS AND GHOSTS	2.239.900	Anderson de Souza Fonseca, MG Charles Lamounier Rodrigues, MG
JOGOS DE VERÃO-SKATING	3.340	Pedro Aurélio Sobral, PE
JOGOS OLÍMPICOS-POLE VAULT	6.20	Fábio Fernandes, SP
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO	238.280	Rodrigo Marx Hollerbach, RJ

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FAMA
Música e Ídolos

HIT
Música, Mercado e Negócios

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress
Rio de Janeiro
R. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - s/1533/34 - CEP 20020, Fone: (021) 532-0313, Telex (021) 36890 - FAX (021) 532-1486
Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE
São Paulo: Av. Brig. Faria Lima, 1541 - 16.º andar, CEP 01451, Fone (011) 814-7211, FAX (011) 212-0664
Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX
Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia
Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (051) 223-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - (0474) 33-6186 - Joinville - SC; (041) 234-0439, Curitiba PR

Os jogos e personagens que aparecem nesta seção não são verdadeiros, mas apenas invenções para divertir os leitores

GAME CASSETADAS

Tirando um sarro dos VIDEOGAMES

Texto: EMEDÊ

YES NÓS TEMOS VIDEOGAMES

Agora que a Tec Toy lançou o cartucho com a Mônica, o primeiro videogame com um personagem brasileiro, preparem-se! Muitos outros virão por aí:

- Angélica contra os Milk-Shakes Envenenados
- Cebolinha enfrenta o Senhor Bife Acebolado
- A vampira Natasha contra as Cáries Assassinas
- Xuxa na Terra do Beijinho, Beijinho, Pau, Pau.
- Sérgio Mallandro contra o terrível Mister QI

EM ALGUM LUGAR DO PASSADO

Você já reparou como seu pai olha para o seu videogame com uma pontinha de inveja? Bem que ele gostaria que já tivessem inventado isso nos seus tempos de menino. Vamos imaginar como seria?

- O console seria movido a manivela.
- Haveria jogos baseados em filmes como *Roberto Carlos a 300 Km por Hora*
- O Super Mônaco GP teria duas opções de carro: Gordini e Aero-Willis.
- O primeiro lançamento nacional também seria bastante aguardado. O nome do jogo? *O Vigilante Rodoviário e o Último Cruzamento*.

NOTÍCIAS INTERNACIONAIS

As últimas novidades do Japão com nosso correspondente Angero Ishi-Maria!:

- Depois do lançamento do CD-Room, a indústria japonesa está preparando o CD-Gim, o CD-Vodca e o CD-Uísque. Já os brasileiros esperam ansiosamente o CD-Pinga.
- As mães não podem mais reclamar dos videogames dos filhos. Os japoneses acabam de lançar um videogame ideal para as donas de casa. É o Neo-Geoladeira, o primeiro console com freezer embutido.

MINIGAME

O querido Tattoo, da Ilha da Fantasia ("Patrão, patrão, o avião!"), acaba de se transformar em personagem de videogame. Minigame, é verdade...